DESTINATION EPOUVANTE

Neuf Voyages terrifiants sur trois Continents

Pour L'APPEL de CTHULHU Années 20

Un supplément pour

L'APPEL de CTHULHU®

par Anderson, Bjørksten, Gillan, Jeffery,
Love, Routt, Anderson, Branney, Hatherley, Kluskens, Morrison, Rowland

CHAOSIUM INC®



Destination Epouvante

Neuf voyages terrifiants sur trois continents



H. P. LOVECRAFT 1890 - 1937

DESTINATION EPOUVANTE

Neuf billets pour la terreur

Marion Anderson
Phil Anderson
Gustaf Bjørksten
Sean Branney
Geoff Gillan
Steve Hatherley
Peter F. Jeffery
Steve Kluskens
Penelope Love
Mark Morrison
Liam Routt
Marcus Rowland

Cartes et plans régionaux : **Gustaf Bjørksten**
Illustrations : **Chris Johnston**
Cartes des scénarios : **Martin Trengove et Gustaf Bjørksten**
Illustration de couverture : **Nick Smith**
Projet et éditorial : **Mark Morrison**
Textes additionnels, éditorial : **Lynn Willis**
Maquette : **Les Brooks**
Conception de la couverture : **Charlie Krank**
Relecture : **T. Masked Copyreader, Anne Merrit, John Tynes**

Traduction : **Dominique Perrot**
Supervision de la version française : **Henri Balczesak**
Réalisation : **Guillaume Rohmer** avec la collaboration de la **S.A.R.L. IN EDIT**
Relecture : **Michèle Charrier, Dominique Balczesak**

Edition française par Jeux Descartes 1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15
Imprimé au Portugal par SIG 2685 Camarate
I.S.B.N. : 2-7408-0062-2
Edition et Dépôt légal : Aout 1993

Table des Matières

Introduction

Les voyages forment l'esprit ; l'horreur le défait. Grâce à ce supplément, les voyageurs de *L'Appel de Cthulhu* vont pouvoir goûter à ces deux expériences. Chacun des neuf scénarios présentés ici est centré sur un mode de transport particulier, et tous se déroulent dans les années 20.

Les voyages ont connu leur âge d'or entre 1880 et 1939. Les terreurs de la Seconde Guerre mondiale interdirent ensuite les déplacements de loisir et appauvrirent les rentiers. Après le conflit, les vacanciers, à leur réapparition, adoptèrent les transports aériens. La durée des trajets allant en se réduisant, la *destination* devint plus importante que le *voyage*, et cette notion est maintenant tellement ancrée en nous que nous avons du mal à imaginer qu'à une époque pas si lointaine, c'était l'inverse qui était vrai.

Dans les années 20, les services de luxe tels que l'Orient-Express et les transatlantiques comme le *Mauretania* représentaient ce qu'il y avait de mieux et faisaient partie des vrais privilèges des nantis. Les équivalents modernes, le Concorde ou les trains à grande vitesse de France et du Japon, n'en sont que de pâles copies. L'élégance a été sacrifiée sur l'autel de la vitesse. S'il est exagéré de dire que le luxe protégeait ses bénéficiaires des hasards de la lenteur, ce n'est cependant pas très loin de la vérité.

Voici une rapide plongée dans les années 20, époque où les voyages étaient tour à tour longs, ardus, dorés et épuisants, mais toujours riches d'incidents et d'enseignements. *Bon voyage !*

Les scénarios

- Les trois premiers scénarios présentent des formes de transport classiques : avion, train et automobile. Ils ne comprennent pas d'introduction et commencent lorsque les investigateurs ont recours au véhicule approprié et que le Gardien a dans l'idée de corser quelque peu leur trajet.

- Le deuxième groupe de trois propose des modes de transport plus originaux : dirigeable, scaphandre et péniche. Les dirigeables gonflés à l'hélium ont déjà rendu bien des services aux équipes d'investigateurs de *L'Appel de Cthulhu* depuis le début du jeu. L'usage des scaphandres comme moyen de locomotion n'est, lui, pas très répandu, mais ces costumes constituent à l'époque la seule manière d'accéder au fond des océans, et les scénarios présentent régulièrement des situations où l'on peut y avoir recours. Quant aux péniches, largement utilisées en Grande-Bretagne et dans l'Europe du Nord jusqu'au 20ème siècle, elles n'ont pas rencontré le même engouement aux Etats-Unis. On peut cependant noter l'existence de bateaux similaires (qui, en l'absence d'écluses, ne sont soumis à aucune restriction de largeur) sur le réseau Mississippi-Ohio et, de nos jours, la présence universelle de péniches aménagées à louer sur les lacs et les bassins de retenue.

- Les trois derniers scénarios traitent de moyens de transport plus exotiques encore. Les voitures blindées ne sont sans doute pas l'idéal pour des vacances, mais les investigateurs (et les joueurs) paranoïaques recherchent constamment les avantages de ce genre de véhicule.

Entre les années 1890 et 1920, les éléphants offraient un moyen de locomotion confortable et assez rapide dans les zones rurales de l'Inde et de l'Asie du Sud-Est. Enfin, les traîneaux tirés par des chevaux étaient tout aussi pratiques le long du Saint Laurent, en Amérique du Nord, et sous les latitudes plus élevées, depuis la Suède et l'Allemagne jusqu'à la Sibérie et au continent eurasien.

— L. W., M. M.

L'Appel de Cthulhu, 5ème édition

Destination Epouvante a été préparé avec la liste de compétences de la 5ème édition de *L'Appel de Cthulhu*, qui diffère légèrement de celle des éditions précédentes.

Nouvelles Compétences	*Anciennes Compétences*
Art	Chanter
Biologie	Botanique, Zoologie
Dissimulation	Camouflage
Serrurerie	Pickpocket
Arts Martiaux	*nouvelle compétence*
Médecine	Diagnostiquer une Maladie, Soigner une Maladie, Soigner un Empoisonnement
Histoire Naturelle	Botanique, Zoologie
Navigation	Dessiner une Carte
Autre Langue	Lire/Ecrire une Autre Langue
Langue Natale	Lire/Ecrire l'Anglais
Physique	nouveau



La Peur des Airs

Où les investigateurs se transforment en pionniers de l'aviation, admirent des vues splendides dont on ne pouvait jusque-là que rêver et apprennent que tout ce qu'ils voient n'est pas forcément réel.

Voler : c'est rapide, pratique et très moderne. Les gens qui travaillent dans ce secteur sont parmi les meilleurs et c'est une excellente façon de voyager si vous êtes pressé. Dans le courant des années 20, l'aviation civile progresse à pas de géant. On trouve déjà de gigantesques appareils capables de transporter dix passagers, voire plus, dans un certain luxe ; ce sont de vrais paquebots aériens. Les investigateurs vont en emprunter un, un avion de ligne Tabor de construction britannique, comptant à son bord trois hommes d'équipage et douze places assises.

Cette aventure peut être traitée de manière indépendante, lorsque la campagne en cours exige un long voyage, ou en conjonction avec un autre scénario. La ligne aérienne peut traverser les Etats-Unis ou relier des pays européens ou d'Amérique du Sud. Les lignes transocéaniques ne seront pas établies sur une base régulière avant 1935 et la fabrication d'une nouvelle génération d'appareils.

Il s'agit là d'une aventure complète, mais que les Gardiens peuvent diviser afin d'en utiliser les différents éléments en alternance avec d'autres scénarios.

Vérifiez avant tout si les investigateurs ont déjà participé à des vols, quelles ont été leurs expériences et s'ils souffrent de problèmes de santé mentale applicables.

Les premiers avions de transport

Les livres et les films traitant de l'aviation de la Première Guerre mondiale nous montrent généralement des chasseurs et des zeppelins attrayants, mais mentionnent rarement que les deux camps construisirent des bombardiers à longue portée capables de transporter des tonnes d'engins sur des centaines de kilomètres. Après le conflit, la plupart de ces appareils furent convertis pour transporter des passagers, ou servirent de prototypes pour les avions de ligne civils.

Les modèles européens dominèrent l'aviation civile durant la plus grande partie des années 20, car les créations telles que le Handley-Page W8, le Vickers Vimy et le Bristol Pullman transportaient de huit à quatorze passagers, et les distances séparant les grandes villes européennes étaient courtes : les lignes étaient donc rentables, comparées à celles de l'hémisphère occidental et de l'Australie.

Les industriels américains se concentrèrent sur les chasseurs et les avions légers jusqu'aux alentours de 1925, mais à la fin de la décennie une nouvelle génération d'appareils à plusieurs moteurs n'en survolait pas moins les déserts, les montagnes et les mers intérieures avec aisance.

Selon nos standards, les avions commerciaux des années 20 étaient primitifs. Il s'agissait de biplans en bois et en toile où les passagers étaient installés sur des chaises d'osier. Avec un bon vent arrière, ils atteignaient 80-120 milles par heure. Pratiquement aucun des premiers modèles ne disposait d'aide à la navigation, si l'on excepte les compas manuels et les baromètres. Quelques rares spécimens étaient équipés des radios peu fiables de l'époque. Les pilotes suivaient les lignes de chemin de fer et les canaux afin de rejoindre le bon aérodrome, un peu comme les marins qui, autrefois, pratiquaient le cabotage de peur de perdre la terre de vue. Au-dessus des déserts ou des grandes étendues d'eau, ils n'avaient aucun repère terrestre et se fiaient donc à leurs estimations.

On ne volait qu'en plein jour. Le mauvais temps obligeait à l'atterrissage immédiat et on ne redécollait que lorsque le ciel s'éclaircissait, car les appareils ne pouvaient contourner les tempêtes, ni passer au-dessus. En cas d'intempéries prolongées, les passagers quittaient parfois l'avion pour attraper le premier train.

Les toilettes étaient spartiates. Un panier de sandwiches composait toute la nourriture. Parfois, du cognac vous était proposé, subrepticement aux Etats-Unis. Le personnel de cabine n'apparut qu'en 1930, lorsqu'il fallut s'occuper de douzaines de passagers.

Sources, remerciements

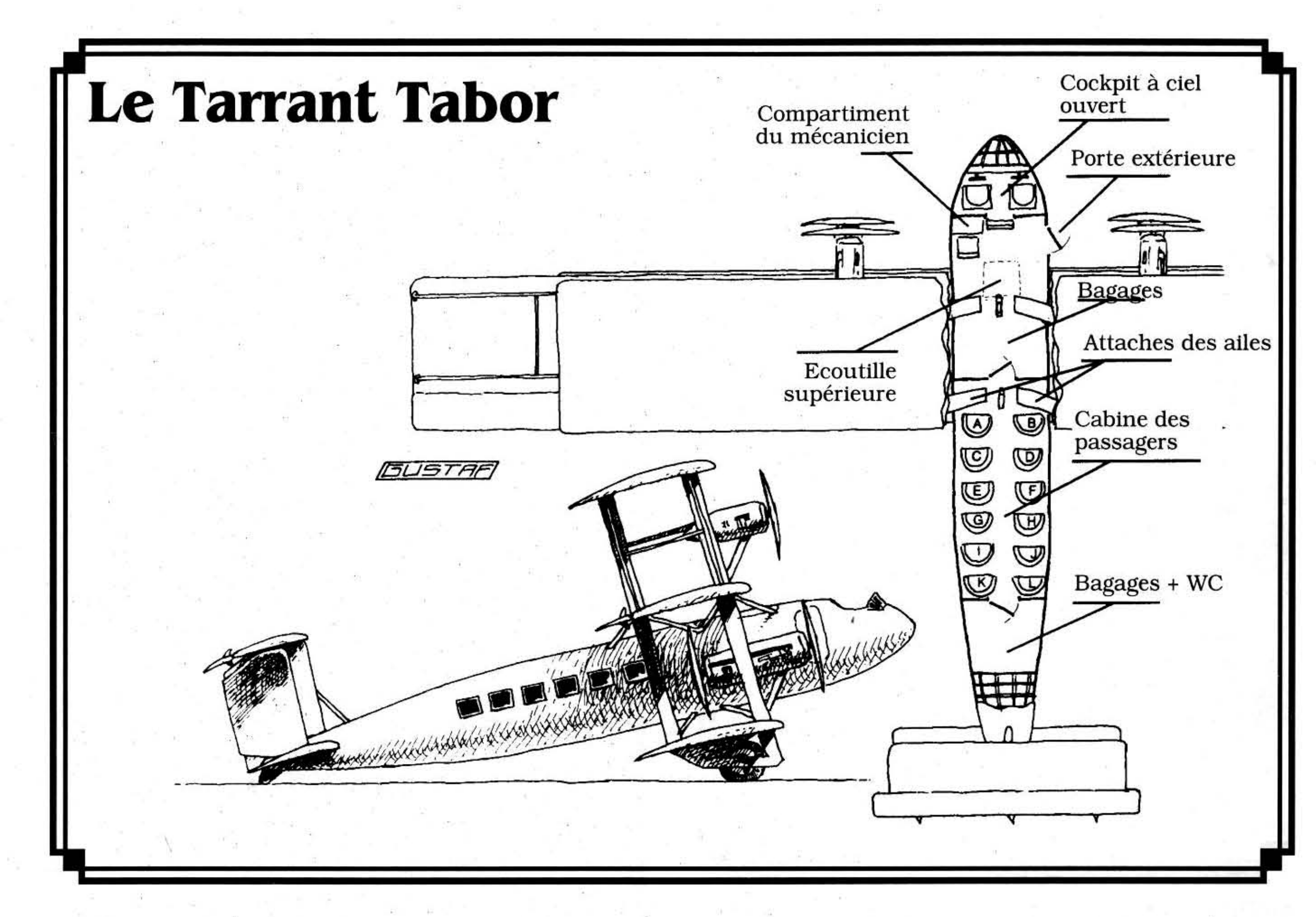
Une version plus courte et très différente de ce scénario est paru dans *White Dwarf* n° 72. Comme toujours, nous remercions François Prins, qui nous a permis d'utiliser les diagrammes et autres informations parus dans son article "Mister Tarrant's Tabor", et pour ses renseignements complémentaires sur les moteurs d'avion et autres composants. Toute inexactitude dans la terminologie et les explications relatives à la conception ou aux performances est du fait de l'auteur, pas de M. Prins.

Nos autres sources sont *Mort dans les Nuages* (Agatha Christie), *Diamonds in the Sky* (Pettifer/Hudson), *The World's Worst Aircraft* (James Gilbert), *Airliners* (Robert Wall) et *Slide Rule*, *Stephen Morris* et *So Disdained* (les trois par Nevil Shute).

Le Tarrant Tabor

Le Tabor Aerial Yacht n'a jamais existé, mais nous l'avons conçu d'après un véritable avion, commandé par W. G. Tarrant (un industriel spécialisé dans le contre-plaqué) afin de répondre

Le Tarrant Tabor



à la demande des Royal Flying Corps pour un bombardier lourd à long rayon d'action. Le premier des deux prototypes s'écrasa au décollage en novembre 1918. Les deux pilotes furent tués. L'accident aurait certainement pu être évité : l'appareil était un peu trop lourd et équipé de moteurs bien moins puissants que ceux prévus initialement par le concepteur ; de plus, le pilote avait outrepassé son rôle en tentant de décoller alors qu'il devait uniquement faire rouler l'avion au sol. En 1919, le projet fut abandonné et le second prototype mis au rebut.

Le Tabor aurait été remarquablement adapté au transport civil. Le fuselage était plus large que celui du Concorde actuel, pratiquement sans barres ni câbles de soutien internes, et l'appareil aurait dû être capable de transporter une charge plus lourde sur une plus grande distance que tous ceux de cette époque. La radio et diverses aides à la navigation y étaient prévues dès le départ. Le concepteur, W. H. Barling, émigra par la suite en Amérique et dessina les plans du bombardier Barling, à bien des niveaux une réplique du Tabor, à une échelle réduite.

Dans le cadre de ce scénario, nous considérons que le deuxième prototype Tabor a été achevé et s'est avéré fonctionnel, si bien que l'usine Tarrant s'est lancée dans la production du Tabor décrit. Nous avons choisi ce modèle parce que c'est un géant pour son époque, et parce qu'on peut aller sur la carlingue en plein vol.

Structure

Le Tabor est un énorme transporteur, conçu comme un bombardier, mais converti à un usage pacifique à la fin de la guerre. Cette version commerciale possède quatre moteurs Rolls-Royce Condor, deux au-dessus et deux en dessous des ailes centrales.

Ils sont entourés d'un mélange de câbles de contrôle, de conduits de refroidissement et de combustible, de tuyaux divers, tous essentiels au bon fonctionnement de l'appareil, ainsi que de mâts de soutien et de câbles de fixation. Si l'on excepte les moteurs, les principaux composants de l'avion sont le bois, la toile et le fil de fer — contre-plaqué laminé à double placage pour le fuselage, sapin et autres essences pour les poutres et les longerons, avec un réseau de câbles épais enserrant la structure. L'essentiel de la surface extérieure est couvert d'une toile enduite étirée jusqu'à être parfaitement lisse. Les bords des ailes et les pales des hélices sont en bois poli.

Fuselage

Le nez de l'appareil contient les instruments et le ballast. Les deux pilotes sont assis côte à côte dans une cabine ouverte, protégés par un petit pare-brise, mais autrement exposés aux éléments. Ils disposent de commandes identiques, actionnées principalement par des volants manuels (chose rare dans les avions plus petits) et des pédales.

Une écoutille mène au compartiment du mécanicien, encombré par les instruments, une radio émettrice-réceptrice, un pistolet de signalisation et un grand canot de survie. Ce dernier se gonfle au moyen d'une pompe à pied et ne peut en aucun cas être transformé en parachute improvisé. Ce compartiment sert également d'accès principal au reste de l'appareil ; de plus, d'autres écoutilles donnent sur les ailes. La radio est inopérante lors du décollage et de l'atterrissage ; en vol, son antenne extrêmement longue est déployée en dessous du fuselage, mais elle doit être rentrée lorsqu'on arrive près du sol. Il y a également un peu de place pour des bagages. Les malles les plus lourdes et les valises sont rangées là, ce qui les rapproche du centre de gravité de l'avion.

Une porte étroite ouvre dans la cabine ; les sièges permettent d'y accepter douze passagers et des filets fixés au plafond peuvent accueillir bagages à main et manteaux. Un réduit séparé, à l'arrière de l'appareil, peut accepter jusqu'à une demi-tonne de bagages supplémentaires ; les douze parachutes destinés aux voyageurs y sont entreposés. Les réservoirs de carburant sont placés sous la cabine et le compartiment du mécanicien.

Fonctionnement

Le Tabor avait initialement été conçu pour pouvoir aller bombarder Berlin depuis la Grande-Bretagne et revenir à sa base, mais aucune ligne commerciale ne courra le risque

Tarrant Tabor Aerial Yacht

Parcours maximaux
(réserve de carburant normale/maximale) :
6-8 heures : moyenne de 113 milles à l'heure (6 moteurs)
670-900 milles
9-12 heures : moyenne de 91 milles à l'heure (4 moteurs)
810-1090 milles
Moteurs : Rolls-Royce Condor IIIb, 650 cv (x 6)
Hélice de propulsion : 3,20 m de diamètre (x 2)
Hélice de traction : 3,80 m de diamètre (x 4)
Envergure, haut/bas : 30 m
Envergure, milieu : 40 m
Surface totale des ailes : 460 m²
Hauteur totale : 11,35 m
Longueur totale : 22,30 m
Diamètre maximum de la carlingue : 3,30 mètres
Espace vertical entre les ailes : 4,50 m
Corde des ailes : 4,60 m
Dièdre : 4 x sur toutes les ailes
Surface des ailerons : 9,80 m² chaque (x 2)
Surface de l'empennage : 3,90 m² chaque (x 2)
Surface de la gouverne : 2,90 m² (x 2)
Surface du stabilisateur : 17,20 m² (x 2)
Surface totale du gouvernail de profondeur : 20 m²
Envergure du stabilisateur : 9,10 m
Hauteur du stabilisateur : 3 m
Roues d'atterrissage : 1,50 m de diamètre, largeur 30 cm (2 x 3)
Contenance maximum de carburant : 6 048 litres
Volume habituel de carburant : 4536 litres
Poids maximum en charge : 20 281 kg
Capacité maximum en cargaison/passagers : 4 086 kg
Vitesse de décollage : 60 milles à l'heure

d'utiliser ainsi ses possibilités à plein. Bien qu'il ait les mêmes caractéristiques que son ancêtre militaire, il n'emporte dans sa soute que les 3/4 de sa charge de carburant maximale, ce qui augmente sa capacité d'embarquement de marchandises et de passagers en réduisant son autonomie.

L'avion atterrit habituellement avant le coucher du soleil, pour faire le plein et laisser ses occupants profiter d'une bonne nuit de sommeil. Quelle que soit la longueur du voyage, c'est le même équipage qui s'en occupe ; aucun règlement ne limite le nombre d'heures que les pilotes passent en l'air.

Ces derniers ne s'occupent pas des moteurs. Le mécanicien du bord les contrôle en surveillant et en ajustant constamment des douzaines de cadrans, pompes et valves. S'il abandonne son poste de commande durant plus de quelques minutes, cela peut entraîner l'apparition de graves problèmes. C'est également lui qui escalade le gréement, en vol, pour effectuer de petites réparations sur les moteurs quand cela s'avère nécessaire. De bien des manières, c'est la personne la plus importante à bord.

Pour illustrer la complexité de cet énorme avion et des ennuis qu'il peut causer à un équipage ne comprenant pas ses traits particuliers, considérons le démarrage des moteurs. Les hélices sont trop grandes pour être lancées manuellement et il n'y a pas de démarreur électrique assez puissant pour les mettre en marche. Le Tabor a donc recours au Système Maybach, un processus potentiellement explosif où interviennent des pompes à main, de l'essence et de l'éther compressés pulvérisés dans l'arrivée des moteurs et un magnéto commandé par une manivelle à main qui fait détoner le mélange ; en cas d'échec, le résultat le plus probable est un incendie monumental.

Le Tabor possède un défaut de conception qui n'est jamais évoqué : les moteurs supérieurs ont tendance à faire plonger le nez de l'appareil vers l'avant. Cet effet est compensé par les moteurs inférieurs lorsqu'ils fonctionnent normalement, mais si l'un d'eux tombe en panne, le moteur supérieur installé du côté opposé doit également être coupé.

Pour pouvoir voler plus longtemps, le mécanicien peut stopper les deux moteurs supérieurs après le décollage, ce qui réduit la vitesse maximale mais accroît la portée de 150 à 200 milles.

Deux variantes du modèle Tabor sont encore en service. Le bombardier Tabor, employé par la R.A.F., dont le fuselage spacieux est rempli de réservoirs à carburant et les bombes suspendues sous les ailes, et un modèle civil de luxe ; il est équipé pour accueillir six passagers et possède un steward, une petite cuisine-bar et d'autres raffinements. Il appartient à un magnat de la presse britannique.

Résumé du scénario

Les investigateurs doivent se rendre rapidement à un endroit donné. Ils ont assez d'argent pour payer leurs places et la météo est bonne. Mais ils ne savent pas que ce vol sera particulièrement inhabituel. Les passagers comprennent une star de cinéma, une entité du Mythe de Cthulhu, deux marchands d'armes et un détective privé véreux.

Dawn Peachtree est la star de cinéma. Hiram Hilton, son agent, pourrait être un vieil ami des investigateurs. Il les appelle la veille de l'embarquement et leur demande de garder l'œil sur elle sans qu'elle s'en aperçoive. Son ancien amant, le gangster Rico Galetti, vient juste d'être libéré de prison et assassiné dans une ruelle. Le public a pratiquement oublié la liaison de la jeune femme avec ce fameux criminel, et si la presse se remettait à en parler, cela pourrait à l'heure actuelle ruiner sa carrière. Apparemment, elle se souvient à peine de cet homme.

Si cela amuse le Gardien, elle tombe amoureuse de quelqu'un de très peu approprié — l'investigateur assis à côté d'elle.

Gerhardt Stumpff, un industriel suisse, possède des sociétés d'armement un peu partout dans le monde. Il s'est arrangé pour voyager avec Ed Gillespie, un magnat américain de l'industrie minière, afin de mettre au point les derniers détails d'un contrat complexe qui lui permettra d'importer illégalement de l'hélium produit dans les puits de Gillespie aux Etats-Unis.

Le banquier, Alfred Clarke, est en réalité *Ssilith*, un Homme Serpent déguisé grâce au sort Ressemblance (voir le livre de règles pour les paramètres). Il a des projets concernant des armes chimiques suffisamment puissantes pour anéantir l'humanité ; ayant besoin des ressources d'une grande compagnie pour les développer, il a prévu de tuer Stumpff, de prendre sa place et de démarrer ses recherches. A l'heure actuelle, il étudie le Suisse, se préparant à utiliser une nouvelle fois le sort Ressemblance, mais il ne compte rien entreprendre durant le vol.

L'ultime complication vient du détective privé. Arthur Mallow a été engagé par les avocats de vieux ennemis des investigateurs. Il a déjà réuni assez de preuves d'activités illégales (cambriolage, massacre d'adorateurs, port d'arme sans permis, etc.) dans assez d'Etats pour les faire enfermer durant des années. Il ne s'intéresse pas aux raisons qu'ont nos héros d'accomplir de telles actions, mais cherche à se faire une opinion sur la rentabilité d'un éventuel chantage.

Le Gardien peut à son gré utiliser une ou plusieurs de ces sources d'incidents.

Équipage et passagers

Les caractéristiques de l'équipage et des passagers sont données à la fin du scénario.

Le Tabor est de fabrication britannique et, pour l'instant, les pilotes les plus expérimentés des appareils multimoteurs sont d'anciens membres des forces armées royales. Même si votre campagne se déroule en Amérique, avec une compagnie locale (Trans-National), celle-ci a engagé du personnel britannique à cause de son expérience. La situation sera complètement différente dès 1930, bien entendu.

Capitaine James Sutton-Smythe (poste de pilotage)

Sutton-Smythe a servi dans les Royal Flying Corps (RFC), puis dans la Royal Air Force (R.A.F.) ; il a reçu la Croix de Guerre avant d'être abattu et capturé, ce qui lui a valu de

Dégâts pouvant affecter le Tabor

A moins que vous n'ayez de bonnes raisons de vous en servir, ce qui suit ne constitue qu'une source générale d'idées pour ce qui pourrait survenir à l'avion. Si vous notez au fur et à mesure les points de dommages, évitez de les annoncer : vous devez décrire et produire des effets dramatiques, non vous justifier en donnant des chiffres. Si vous comptabilisez les Points de Vie, notez ceux perdus pour chaque partie de l'appareil ; la vitesse en vol du moment vous servira d'indicateur indépendant.

- Chaque moteur (et la tuyauterie associée) possède 25 Points de Vie, mais cesse de fonctionner dès qu'il en a perdus 13. La vitesse en vol est réduite de 10 mph par moteur arrêté, de 5 mph par moteur tournant au ralenti. Ils peuvent être réparés grâce à un jet de compétence réussi, en l'air ou au sol, comme le veut le Gardien.
- Les ailes possèdent 150 Points de Vie. L'appareil perd 1D6 mph par tranche de 10 points de dégâts subis. Le Tabor cale et échappe à tout contrôle lorsque sa vitesse tombe en dessous de 40 mph. Contrairement à ce qui se passe pour les moteurs, il n'est pas possible de réparer la surface des ailes en l'air.
- Le fuselage est en contre-plaqué laminé avec des nervures de renforts, l'ensemble formant une enveloppe monocoque très solide. Il se peut cependant qu'une balle y pénétrant atteigne une autre partie de l'avion. C'est au Gardien de décider des risques encourus. Par exemple, une balle tirée droit devant la carlingue a une petite chance de blesser un des occupants du cockpit ; un tir à travers le plancher peut quant à lui atteindre un réservoir, peut-être en provoquant un début d'incendie ou une fuite de carburant dangereuse.

Le fuselage possède 150 Points de Vie, mais après la perte des 20 premiers points, les dommages affaiblissent sérieusement l'appareil. Chaque fois qu'il s'en produit de nouveaux, lancez 1D100. Si le résultat est inférieur au total de tous les Points de Vie perdus par la coque, lancez 1D10 et consultez la table suivante. Les balles infligeant 5 Points de Vie ou moins la traversent sans autre conséquence.

Table des désastres pour le Fuselage

1D10	*Désastre*
01-03	**Le contre-plaqué se fend !** Lancez 1D100 par round après cet incident. Chaque fois que le résultat est inférieur au total de Points de Vie perdus par le fuselage, ce total s'accroît de 1D4.
04-06	**Un câble de fixation saute !** Le pilote doit réduire sa vitesse de 2D4 mph.
07-09	**Une barre de soutien se brise !** Perte de 2D6 Points de Vie pour le fuselage et réduction de la vitesse de 3D6 mph. Effectuez un nouveau jet du dé de pourcentage pour déterminer les conséquences.
10	**Un des longerons principaux craque !** L'avion commence à se briser. Le pilote doit tenter un atterrissage d'urgence.

passer six mois dans un des pires camps de prisonniers allemands. Il est le pilote de cet avion, mais aussi le pilote principal de la compagnie aérienne ; bien que content de son sort, il regrette l'époque où il était aux commandes de son Sopwith Camel. Il porte sur lui la patte de lapin porte-bonheur qui lui a permit de survivre à la guerre.

Peter Fincham (poste de pilotage)

Fincham est le copilote canadien. Il a lui aussi servi dans la R.A.F., qu'il a dû quitter pour raisons médicales. Durant le conflit, il a fait un atterrissage forcé dans le désert d'Arabie et a été capturé et torturé par des adorateurs de Nyarlathotep. Sauvé par T.E. Lawrence, le fameux Lawrence d'Arabie, il a passé quelques semaines auprès de ses troupes irrégulières. Il conserve une photographie dédicacée de Lawrence encadré de deux Arabes lourdement armés.

Harold Villiers (compartiment du mécanicien)

Originaire de Virginie, Villiers est l'un de ces nombreux Américains qui ont intégré l'armée britannique au début de la Grande Guerre, puis ont été transférés dans l'U.S. Army lorsque les Etats-Unis se sont joints au conflit. Il a passé une grande partie de celui-ci dans les tranchées et a intégré l'Air Corps quelques semaines avant l'Armistice. C'est le mécanicien du bord.

Dawn Peachtree (siège A)


Dawn Peachtree

Miss Peachtree habite Beverly Hills. Elle a obtenu le premier rôle dans trois épopées bibliques et deux westerns. Son accent australien très prononcé lui coûtera cependant sa renommée au début du parlant. Elle s'imagine que les grandes actrices exagèrent toujours leurs émotions, aussi son "rire cristallin" fait-il penser aux grincements d'une craie sur un tableau noir, et ses pâmoisons aux plongeons d'un pingouin. Elle est néanmoins assez gentille et courageuse, et a une constitution de fer. Si le Gardien le souhaite, elle tombe follement amoureuse de l'investigateur assis près d'elle. Miss Peachtree souffre bruyamment d'un léger vertige.

Gerhardt Stumpff (siège C)


Gerhardt Stumpff

Stumpff est un riche industriel qui dirige plusieurs sociétés internationales. On dit que ses intérêts dans les armements ont entraîné et intensifié la Grande Guerre. Durant cette période, ses usines allemandes ont imposé à des prisonniers un travail forcené, et nombre d'entre eux sont morts à cause de ces mauvais traitements. Depuis, il a été plusieurs fois menacé et a subi deux tentatives d'assassinat. Il est toujours armé. Le dernier attentat a attiré beaucoup de publicité ; un investigateur peut tenter un jet en Connaissance afin de se rappeler des échos de l'incident. Les yeux de Stumpff brillent d'une lueur sinistre.

Ed Gillespie (siège D)

J. Edward Gillespie contrôle d'immenses sociétés pétrolières et minières, dont beaucoup jouent un rôle important dans le commerce des armes. Il est impatient de traiter avec Stumpff, car cette transaction sur l'hélium lui sera très profitable — sans aucune comparaison possible avec le contrat qui le lie au gouvernement américain. Pratiquement tout l'hélium disponible provient de puits américains. Gillespie devra construire secrètement un site d'extraction et vendre le gaz qu'il en obtiendra aux clients de Stumpff, à l'étranger. Il est de petite taille, très bien habillé et compte impressionner Stumpff pour obtenir une somme qui compensera le fait qu'il trahit son pays. Il n'y a pas de dessin de Gillespie.

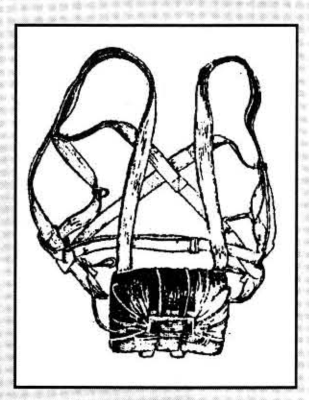
Alfred [Ssilith] Clarke (siège J)

C'est un scientifique Homme Serpent et un voyageur temporel de l'ère Permienne, qui s'est accidentellement retrouvé à cette époque. Il est épouvanté par la domination des mammifères sur la planète et a décidé de développer des armes chimiques pour

Parachutes

A bord du Tabor, le pilote et le copilote portent en permanence leur parachute. Celui du mécanicien est à portée de main dans son compartiment. Ceux des passagers sont rangés dans la zone toilettes/bagages. En cas d'urgence, Villiers ou un passager qu'il aura désigné se chargera de la distribution.

L'usage du parachute plié a été adopté par l'U.S. Army en 1919 ; il a été reconnu à cette époque comme un instrument de secours fiable. Avec ses lanières et ses boucles, il pesait environ 9 kg. L'ouverture du parachute principal était déclenchée par un extracteur, lui-même commandé par la poignée d'ouverture. Une fois déployé, il mesurait généralement 7,20 m de diamètre. Il n'était pas aussi facile à manœuvrer que ses cousins de conception moderne, mais il remplissait sa tâche et descendait à une vitesse comprise entre 4,8 m et 7,2 m par seconde, en fonction du poids de son utilisateur, du diamètre de la toile et de la densité de l'air.



Harnais de parachute

Les sauts en parachute font courir quatre types de risque : il faut attendre pour l'ouvrir de s'être écarté de l'avion ; la toile doit avoir été convenablement pliée, de sorte que les suspentes se déploient correctement, l'ouverture doit avoir lieu à au moins 45 m d'altitude, et l'utilisateur doit éviter d'atterrir sur des obstacles aussi dangereux que les rochers ou les lignes électriques, de s'empêtrer et de se noyer s'il tombe dans l'eau.



Façon dont un parachute est porté

Ces parchutes sont difficiles à manœuvrer : le point d'atterrissage dépend essentiellement du choix du pilote lorsqu'il cherche un site de chute adapté et de la chance, qui peut faire bénéficier le sauteur de vents favorables et lui permettre de se poser à l'endroit prévu. Même les experts sont régulièrement victimes de fractures. Il n'est pas nécessaire que les investigateurs disposent de la compétence Parachutisme, mais le Gardien peut leur accorder une sorte de jet anti panique basé sur la SAN ou la Chance, grâce auquel ils garderont tous leurs esprits.



Alfred [Ssilith] Clarke

éradiquer toutes ces formes de vie. Ceci fait, il pense que les survivants dégénérés de sa race créeront un nouveau royaume prospère. Comme Alfred Clarke, il paraît avoir cinquante ans, et ses papiers l'affirment banquier américain. Il a du mal à communiquer avec les humains, mais la plupart se désintéressent de lui dès qu'il commence à expliquer son opération des intestins. Il est censé prendre des vacances pour se rétablir.

Grâce à ses sorts, Ssilith a l'air d'un humain, mais son ombre révèle sa forme véritable. Il excelle dans ses gestes pour la camoufler.



Arthur Mallow

Arthur Mallow (siège K)

Mallow est un ancien sergent de la police de New York qui a démissionné il y a quelque temps, afin d'éviter une inculpation imminente pour corruption. Il surveille actuellement les investigateurs pour le compte d'un client. Son apparence est assez commune : il a la mâchoire carrée, les cheveux roux et un éternel chewing-gum.

Informations destinées aux investigateurs

Un aérodrome est composé d'une piste d'atterrissage herbeuse et de quelques bâtiments modestes (de simples tentes dans les endroits les plus reculés). Il y a toujours une manche à air. Dans les centres les plus importants, un téléscripteur permet d'obtenir les bulletins météo et des nouvelles précises des destinations prévues ; le grand luxe, c'est d'avoir également du matériel météorologique. Dans la plupart des cas, le pilote se contente de lever un doigt pour estimer la vitesse du vent, regarder la manche pour la direction et la force des rafales et, en guise de prévision météo, de jeter un coup d'œil vers le ciel.

Les plus grands aéroports restent en contact par radio. Aucun n'a encore construit les équivalents des tours de contrôle, ni installé de feux d'atterrissage. Bien que l'on puisse en poser, de nuit, les avions ont le plus grand mal à trouver les pistes.

Les investigateurs et leurs bagages sont pesés. Chacun doit annoncer sa TAI et celle de ses malles qui influenceront la répartition des passagers et de la cargaison. Cette technique permet également au Gardien de choisir l'endroit où les personnages vont s'asseoir.

Répartissez-les dans la cabine. Placez-en un qui soit attirant dans le siège B. Les autres places vacantes sont les E, F, G, H, I et L. Complétez avec des personnes puisées dans la liste des Autres Passagers, en encadré.

Les voyages aériens sont encore assez nouveaux pour attirer l'attention de la presse. Un journaliste et un photographe sont à proximité, dans l'espoir d'une nouvelle. Les crashes font de bonnes une. Le banquier, Alfred Clarke, reste à l'écart afin de ne figurer sur aucun cliché.

Un policier peut également s'assurer qu'aucun criminel ne tente d'échapper à la justice. Il examine chacun longtemps et attentivement et interroge sur-le-champ les gens qui seraient trop pauvrement vêtus. Il représente la seule sécurité. Personne n'est fouillé, ni ennuyé à propos de la présence éventuelle d'armes ou de produits de contrebande, sauf s'il s'agit d'un vol international.

L'appareil est visible depuis la salle d'attente. C'est un énorme biplan, long comme deux bus et plus haut qu'une maison. A côté de lui, les mécaniciens qui remplissent les réservoirs et travaillent sur les moteurs ont l'air de nains.

Dix minutes après l'heure prévue pour l'embarquement, les passagers attendent toujours. Le vol est repoussé à cause d'un retardataire. Un quart d'heure plus tard, Dawn Peachtree arrive dans une immense limousine, accompagnée de deux autres journalistes et d'un chauffeur croulant sous une montagne de bagages. Les flashes des photographes crépitent tandis qu'on la pèse (67 kg, manteau de vison et bijoux compris ; elle est

Autres passagers

L'avion comporte douze sièges. Les personnages peuvent occuper n'importe lesquels de ceux qui restent disponibles. Si vous désirez remplir les dernières places vacantes, choisissez des passagers supplémentaires parmi ceux proposés ici. Ils ne possèdent ni arme ni compétence particulière, et leurs caractéristiques ne sont pas fournies. Bien qu'ils soient uniquement destinés à faire du remplissage, présentez-les avec autant de soin que les autres voyageurs.

- **Docteur Alex Phipps** — un musicologue anglais. Charmant, homosexuel mais pas efféminé. Il apprécie de discuter musique et beaux-arts.
- **Letitia Templeton** — une Américaine attirante, riche et qui aime s'amuser. Elle est est bien partie pour devenir alcoolique. Aux arrêts au sol, il est probable qu'elle s'imbibera de manière intensive et bruyante.
- **Jennifer et Charles Pettigrew** — un couple britannique en lune de miel. Ils se tiennent par la main, se penchent dans l'allée pour s'embrasser et s'appellent mutuellement "Chéri" et "Sucre d'Orge". A terre, ils se prennent la main entre les plats et ne prêtent aucune attention aux conversations environnantes. Après le dîner, ils disparaissent dans leur chambre.
- **Oliver Colt** — ce touriste américain braillard porte des chemises voyantes et cherche à impressionner ses voisins avec l'argent qu'il gagne et les personnalités qu'il connaît. Quand il dort, il ronfle prodigieusement. Au dîner, il parle sans cesse de ses voyages. Tout en décrivant quelque lieu isolé que les investigateurs n'ont jamais visité, il reproduit une inscription étrange qu'il y a remarquée. A première vue, elle pourrait avoir un lien avec le Mythe, mais le dessin est de trop médiocre qualité pour que l'on puisse s'y fier.

svelte pour l'époque) et les reporters profitent également de son accès de colère lorsqu'elle apprend que l'essentiel de ses affaires va devoir la suivre en train. Les investigateurs, qui ne l'ont jamais vue que sur écran muet, sont surpris par son fort accent australien et son langage peu châtié. Elle finit par choisir à contrecœur deux valises et laisse le reste au chauffeur en nage, boudeuse, avant de se détendre assez pour raconter une histoire salace.

Embarquement

Les moteurs rugissent et prennent vie. Une série de retours de flammes arrache des jurons aux mécaniciens. Un employé appelle un à un les passagers et leur indique leur place (dans la cabine, chacun d'eux trouvera également une carte à son nom sur le siège qui lui a été attribué). C'est l'occasion de présenter les autres voyageurs et de décrire leur apparence et leurs maniérismes. Les moteurs s'éteignent l'un après l'autre, une échelle est appuyée à l'appareil et l'équipage descend. Le capitaine Sutton-Smythe et le copilote Fincham rejoignent le salon pour accueillir tout le monde. Ils expliquent la route, les haltes qui seront effectuées et les règles générales que les passagers devront suivre (rester dans leur siège, s'habiller chaudement, ne pas ouvrir de fenêtre pour passer la tête dehors). Ils saluent et remercient personnellement chacun, posent avec Miss Peachtree pour les photographes puis ouvrent la marche jusqu'à l'avion.

Les voyageurs quittent le petit terminal par une porte ordinaire et marchent sur l'herbe jusqu'à l'endroit où attend l'engin. Ils gravissent l'échelle d'embarquement, très raide, et passent ensuite dans le compartiment du mécanicien par un panneau déjà ouvert. Les dames sont l'objet d'une grande attention tandis qu'elles franchissent l'échelle. Des employés attendent à chacune de ses extrémités jusqu'à ce que tout le monde ait embarqué.

Alors que les personnages pénètrent dans l'engin, un photographe se rapproche, hurle "Ne bougez pas, Dawn !" et lève son appareil pour prendre un dernier cliché. Un technicien se jette sur lui et fait valser son instrument de travail. Si les investigateurs demandent pourquoi, ils apprennent que la combustion du magnésium risquait d'enflammer les vapeurs d'essence en suspension dans l'air.

Le compartiment du mécanicien contient des instruments, des machines d'apparence complexe et une pile de bagages solidement maintenue par un filet. Des outils y sont entreposés, dont un pistolet de signalisation fixé sur une paroi. Les pilotes gravissent quant à eux une autre échelle et se faufilent par une écoutille dans le poste de pilotage. Le mécanicien se concentre sur ses instruments.

Un steward entraîne les voyageurs vers la cabine, au-delà de disgracieuses cales de bois placées en diagonale, et les installe à leur place. Il n'y a pas de ceinture de sécurité, mais des poignées de cuir fixées au fuselage. L'employé fait ensuite passer des plaids et des couvertures, puis des paquets contenant des sacs en papier, des bouchons à oreilles en ouate, des mouchoirs, des cartes souvenirs, des chewing-gums et des bonbons. S'il s'agit d'un vol de longue durée, il fournit aussi des sacs de sandwiches soigneusement enveloppés dans du papier paraffiné — rôti de bœuf et salade de poulet sont au goût du jour. Puis il quitte l'appareil (qui ne peut accepter une charge supplémentaire) après avoir refermé le panneau. Les assistants retirent l'échelle.

L'un après l'autre, les moteurs reprennent vie. Leur rugissement est assourdissant et inquiétant. A l'extrémité du terrain, le personnel au sol tire à la carabine pour éloigner les oiseaux. L'avion commence à se déplacer, puis hésite encore un instant tandis que l'équipage effectue un dernier contrôle.

Là-haut dans le ciel

Ce délai est juste suffisant pour que ceux sujets aux phobies appropriées commencent à s'inquiéter, puis le rugissement des moteurs s'amplifie et le Tabor prend progressivement de la vitesse sur la piste. Il est possible d'ouvrir une fenêtre en la faisant glisser de façon à avoir une meilleure vue, mais le souffle du vent dérange les autres passagers et amène rapidement des larmes aux yeux.

Avec un dernier cahot, l'appareil s'arrache au terrain ; il tangue pendant un moment et quelques personnes préparent les sacs de papier marron que la compagnie, prévoyante, a fournis.

Puis il s'élève peu à peu et se stabilise à 3 000 pieds (900 m). Les passagers qui n'ont pas pris la précaution de mâcher du chewing-gum ou de sucer des bonbons jusqu'à ce que leurs oreilles se débouchent doivent maintenant déglutir pour éliminer la pression dans leurs oreilles. Les stylos à plume remplis d'encre se mettent à fuir.

Le volume sonore est trop élevé pour que l'on puisse discuter facilement. La plupart des passagers ont d'ailleurs mis les protège-tympans qu'on leur a donnés. A moins d'être absorbés par la vue magnifique, ils s'ennuient très rapidement. Espérons que les investigateurs ont emporté des mots croisés ou de la lecture.

La suite du scénario est divisée en plusieurs sections correspondant au déroulement d'un long voyage. Les étapes se passent en l'air, les haltes au sol. Leur nombre dépend du trajet effectué. Un vol qui relie New York à San Francisco prendra trois ou quatre jours selon la route suivie, un autre entre Londres et l'Afrique du Sud, en passant par diverses capitales européennes demandera une semaine ou plus. L'avion doit rester à terre la nuit, et également atterrir plusieurs fois dans la journée pour refaire le plein.

Étape 1 : vol

La première partie du trajet se déroule sans incident. L'appareil décolle et vole pendant plusieurs heures. Il dépasse un ou deux points de référence de navigation — un pont, une montagne, un phare — avant d'atterrir. Les passagers ont froid, sont assourdis et s'ennuient.


Dawn accorde une interview

Bien qu'il soit possible de se déplacer dans la cabine, l'avion oscille légèrement chaque fois que quelqu'un quitte son siège. Si trois personnes ou plus se lèvent simultanément, le tangage s'accentue et Villiers abandonne son poste pour venir leur demander de reprendre leur place car elles perturbent l'équilibre de l'engin. Si elles s'obstinent, les balancements se font plus violents et l'appareil perd de l'altitude tandis que le pilote se bat avec les commandes d'assiette. L'avion se stabilise à nouveau après être remonté de quelques centaines de pieds, et les pilotes feront preuve d'une certaine irritation.

- Les investigateurs assis près de Stumpff et de Gillespie remarquent qu'ils passent beaucoup de temps penchés dans l'allée centrale, à crier ou à se passer des notes. Ils échangent parfois en outre d'épais documents.

- Ssilith-Clarke épie régulièrement Stumpff pour noter les détails de son comportement et de sa façon de parler. Quiconque examine Ssilith-Clarke réalise après avoir réussi un jet en Idée qu'il cligne rarement des paupières.

- Si quelqu'un regarde Mallow, il pourrait noter que l'homme semble surveiller l'un ou l'autre des investigateurs, mais qu'il se dépêche de détourner les yeux quand il se sent observé.

- Dawn Peachtree explique à haute voix à quel point elle n'a "jamais aimé les hauteurs, mais combien elle apprécie ce voyage." Elle lâche rarement la poignée située à sa gauche et évite de regarder par la petite fenêtre. Elle passe donc beaucoup de temps à bavarder avec le personnage assis à sa droite, l'empêchant de prêter attention aux autres conversations.

Deux heures se sont écoulées quand Villiers abandonne un instant la surveillance des moteurs pour faire passer des tasses d'un café médiocre (de thé si l'appareil vole sous pavillon britannique) stocké dans un flacon isotherme. Le liquide a un goût de lait bouilli. Le mécanicien répète régulièrement l'opération.

Halte une : nulle part

Si le voyage va être long, l'avion atterrit au bout de quelques heures pour refaire le plein et laisser aux passagers le temps de déjeuner et de se dégourdir les jambes. Les terrains d'aviation sont à peine en meilleur état que des champs défoncés. A un bout se dressent des tentes, une cuisine itinérante, des tables et des chaises, des toilettes improvisées pour chacun des deux sexes et d'autres aménagements sommaires. Les haltes ne durent guère plus d'une heure. On déconseille aux voyageurs de quitter l'aérodrome. Au retour dans l'appareil, chacun retrouve son siège de départ.

Étape 2 : désastre

Cet incident se produit une heure avant le deuxième arrêt, celui de la nuit. L'avion peut survoler l'eau ou la terre lorsqu'il se heurte à une volée d'oiseaux de grande taille — albatros, goélands, buses, oies, vautours, cigognes ou flamands roses, selon ce qui est approprié.

Des investigateurs paranoïdes vont se demander pourquoi ces volatiles se précipitent sur l'appareil. Il est même possible que l'un d'eux ait une vision fugace de quelque horreur indescriptible. C'est ce qui a chassé les oiseaux dans cette direction. La vision de cette masse déformée est si brève que le spectateur peut se croire le jouet de son imagination, et la réalisation d'un jet de SAN est facultative. Le Polype Volant disparaît sous l'avion, mais le personnage concerné risque maintenant de craindre les oiseaux.

Une série de coups sourds retentit, en même temps qu'un bruit de verre qui explose, et des cris humains. Le Tabor plonge et fait une embardée inquiétante, puis se stabilise et reprend sa course. Presque immédiatement, Villiers passe la tête dans la cabine et fait signe à l'investigateur le plus proche.

"Nous avons besoin de vous," crie-t-il.

Dans son compartiment, il explique la situation à ceux qui sont venus à la rescousse. Une collision avec un groupe d'oiseaux a fait exploser le pare-brise des pilotes ; Fincham, le copilote, est inconscient, Sutton-Smythe sérieusement blessé, et des conduits et des câbles ont été endommagés. Le Tabor perd lentement de l'altitude et va s'écraser dans une dizaine de minutes si lui, Villiers, ne grimpe pas sur la voilure pour effectuer d'importantes réparations.

Mais il ne peut laisser sans surveillance les contrôles des moteurs qu'au plus quelques minutes. Quelqu'un doit le relayer, Fincham a besoin de soins et Sutton-Smythe d'aide pour maîtriser l'avion et ôter le verre brisé du poste de pilotage. Tandis qu'il gesticule, ses interlocuteurs remarquent ses mains ensanglantées — ce sang vient principalement des oiseaux qu'il a enlevés. Laissez les personnages s'organiser et demandez à chacun au moins un jet de compétence.

- Il serait préférable d'avoir un pilote, mais toute personne assez forte capable de suivre ses instructions pourra aider Sutton-Smythe. Le Tabor est un énorme engin maladroit, contrairement à tout ce qui se trouve dans le ciel, et le faire voler demande autant de force et d'endurance que de compétence. Pour bien s'en sortir, il faut réussir des jets de 1D100 sous sa FOR x 3 et sa CON x 3. Le pilote a ralenti autant qu'il le pouvait, mais le simple fait de respirer dans de telles bourrasques est une véritable épreuve.

- Villiers explique comment maintenir les moteurs en marche (en surveillant certaines jauges, en tournant des manettes ou des valves pour conserver aux aiguilles leur position actuelle) pendant qu'il se trouvera sur la voilure afin de boucher une fuite dans l'admission de carburant d'un des moteurs. Inutile de préciser que les jauges se mettront à osciller de manière folle au bout de quelques secondes. Le contrôle sera maintenu par la réussite d'un jet en Mécanique ou de 1D100 sous l'INT x 3.

- Un bon jet en Premiers Soins ou en Médecine permet de ranimer Fincham, qui reprend alors son poste et remplace Sutton-Smythe ; le capitaine peut donc faire soigner ses coupures au visage et son léger traumatisme.

Ne pénalisez pas trop les investigateurs s'ils ratent des jets de compétence. Au pire, les passagers seront un peu secoués et subiront quelques blessures légères. On ne devrait déplorer aucune fracture, aucun mort.

Le Tabor atteint enfin le terrain d'aviation suivant. L'atterrissage est brutal et un claquement assourdissant retentit quand un de ses énormes pneus explose. L'appareil fait un tête-à-queue, l'arrière se soulève légèrement et retombe brusquement, tout le monde souffre de contusions et est nettement secoué. Le personnel au sol se précipite avec des extincteurs et des seaux d'eau puis aide les arrivants à descendre.

Halte deux : le chasseur

S'il s'agit d'un vol international, les papiers des passagers sont rapidement examinés et tamponnés par un officier des douanes. Si personne n'a l'air suspect, il n'inspecte pas les bagages.

Les voyageurs sont ensuite accompagnés jusqu'à une armada de voitures avec chauffeur, pendant que les officiels, Villiers et les pilotes estiment les dégâts subis par l'appareil. La compagnie a prévu une installation de première classe dans l'hôtel local.

Le dîner est servi à vingt heures. Les passagers sont installés à une longue table, les serveurs sont zélés, la nourriture et les vins (sauf si la loi l'interdit) excellents, et un quatuor à cordes joue du Mozart et du Strauss.

Après plusieurs verres de vin, la conversation de Mallow pourrait tourner autour d'étranges affaires non résolues dans lesquelles les investigateurs ont été impliqués. Au Gardien de décider si le détective bavarde ainsi ou non, en fonction des répercussions que cela risque d'avoir sur la suite du jeu. Quoi qu'il en soit, les personnages ont certainement violé la loi des douzaines de fois. Des remarques comme "Avez-vous entendu parler de l'étrange incendie qui a ravagé cette drôle de petite église de Boston, le mois dernier ?" pourraient les amener à s'inquiéter. Mallow pourrait mentionner sa profession, insinuant qu'il est officiellement sur leurs traces. Il ne parle pas de sa démission, ni du fait qu'il est devenu un privé.

Dawn Peachtree tente de se rapprocher (tout près) de son compagnon de voyage, l'homme vers qui l'équipage s'est tourné en temps de besoin. *"Je me suis sentie très près de la mort aujourd'hui,"* dit-elle. *"Je me sens près de vous ce soir."* Elle ne lésine ni sur les attentions, ni sur les sous-entendus. Laissez l'investigateur réagir comme il veut. S'il répond à ses désirs, il pourra bientôt lire tous les détails de leur idylle dans la presse.

Stumpff et Gillespie mangent en silence ; ils notent de temps en temps des calculs et des messages sur des bouts de papier qu'ils échangent. Un exemple typique : *"Si la sortie d'un cylindre standard est multipliée par un facteur quatre, l'utilité accrue de l'application aux avions d'un troisième groupe devrait effectivement augmenter le prix unitaire. Êtes-vous d'accord ?"* Stumpff avale sa soupe bruyamment et se contente de grogner si on s'adresse à lui. Gillespie est à peine plus poli.

Ssilith-Clarke mange peu car il n'y a pas de viande crue au menu. Il prétend avoir été malade et devoir surveiller sa digestion. Le vin apaisera peut-être son estomac.

Villiers rejoint le groupe. L'appareil n'est pas trop endommagé et Fincham s'est parfaitement remis. Le voyage reprendra comme prévu le lendemain matin.

Après le dîner, Stumpff et Gillespie se retirent dans le fumoir, suivis de Ssilith-Clarke quelques minutes plus tard. Mallow passe au bar puis poursuit son observation des investigateurs.

Si la halte se déroule dans un trou perdu, un seul reporter, de l'agence Reuters ou INS, interviewe miss Peachtree sur l'incident qui a failli se transformer en désastre. Dans une ville importante, des dizaines de journalistes envahissent le hall. *Flash Spécial ! Une Star de Cinéma Echappe à une Mort Certaine !* Au cours de l'interview, elle mentionne la bravoure de son investigateur préféré. Si le couple passe la nuit ensemble, dans une autre interview, le lendemain matin, elle ajoute qu'elle a "rencontré l'homme de ses rêves" au cours du vol et espère que "l'on célébrera bientôt le mariage." Elle ne mentionne pas le nom de l'heureux élu, mais dès lors, tous les passagers mâles sont l'objet d'une étroite surveillance.

Mallow continue à espionner les personnages, peut-être en rassemblant des preuves de nouveaux crimes, à moins qu'ils ne lui forcent la main. Une fouille de sa chambre révèle un dossier les concernant, composé de coupures de journaux, de reproductions de procès-verbaux et de rapports de police, et éventuellement de copies au carbone de diverses notes et conclusions. Mis au pied du mur, Mallow feint la surprise puis prétend qu'il s'intéresse à leurs aventures. Il est persuadé qu'ils pourraient faire l'objet d'un superbe roman. Il refuse catégoriquement de dire ce qu'il a fait des notes originales, sauf pour préciser qu'elles sont en de très bonnes mains. Il suggère ensuite que quelques milliers de dollars pourraient le convaincre leur remettre le tout aux investigateurs.

Meurtre dans la nuit

Au cours de la nuit, Ssilith-Clarke sort par la fenêtre de sa chambre, parcourt quelques centaines de mètres, trouve un chien, le tue et le mange. Au retour, il se trompe de chemin et revient à l'hôtel par le côté opposé à celui de sa chambre. Il grimpe jusqu'à une fenêtre ouverte qu'il croit être la sienne, en réalité celle d'une pièce occupée par un investigateur endormi.

C'est le moment d'un jet en Ecouter. En cas d'échec, le dormeur ne se réveille pas. Le lendemain, il découvre une série d'empreintes boueuses confuses sur le tapis et des traînées de sang sur la poignée de la porte désormais déverrouillée. La piste s'achève par une dernière tache de boue au milieu du couloir.

Si le jet est réussi, le personnage est tiré du sommeil par des pas discrets sur le tapis et une faible respiration rauque. Ssilith-Clarke bondit sur l'occupant du lit dès que celui-ci remue, abat une main griffue sur sa bouche et lance le sort Hypnotisme. Son adversaire entrevoit une vague forme sombre aux yeux brillants. Confrontez le POU de Ssilith-Clarke à celui de l'investigateur.

Si ce dernier est vaincu, le sort l'affecte et Ssilith-Clarke lui ordonne en anglais de "Dormir et oublier." Sa voix est un murmure rauque. La victime plonge immédiatement dans un

profond sommeil et se réveille pour découvrir les traces indiquées ci-dessus, ainsi que quatre piqûres, comme des marques de griffes, sur sa joue. Le sort se dissipe au bout de plusieurs semaines et elle se rappelle alors vaguement ce qui s'est passé.

Si le sort échoue, ou si son destinataire ne parle pas l'anglais, Ssilith-Clarke réalise qu'il a un problème et tente de tuer ce témoin gênant. Les autres investigateurs ne peuvent intervenir, à moins que leur compagnon ne parvienne à se libérer et fasse du bruit. S'il attire des secours, Ssilith-Clarke s'échappe par la fenêtre. Il fait alors le tour jusqu'à sa propre chambre et y rentre en toute discrétion.

S'il est contraint de tuer quelqu'un et qu'il en a le temps, il mutile le cadavre avec un rasoir pour dissimuler les marques de griffes et de dents, l'égorge, prend quelques objets de valeur puis ressort par la fenêtre. Il éparpille ensuite le butin dans un chemin qui s'éloigne de l'établissement avant de retourner dans sa chambre. Plus tard, il cache le rasoir dans la mallette de Mallow.

La police estime alors que la victime a été tuée par un cambrioleur attiré par les bijoux de miss Peachtree. Il lui faut une journée complète pour mener son enquête, recueillir les témoignages et finalement décider de laisser l'avion poursuivre son vol.

Les autres investigateurs pourraient penser que l'intrus est un autochtone, et non pas un des passagers. S'ils veulent rester sur place pour fouiner, personne ne les en empêchera. Ils apprendront plus tard que l'appareil s'est écrasé, comme décrit dans l'Étape 4.

Étape 3 : passage tourmenté

Les passagers sont raccompagnés au terrain d'aviation. Des journalistes et des photographes surgissent, s'agglutinant autour de Dawn Peachtree, quoique les amis d'une éventuelle victime soient également interrogés et photographiés. Si miss Peachtree et un des investigateurs sont maintenant de très bons amis, cette complication devrait être exploitée.

Les voyageurs retrouvent leur place de départ, et l'appareil s'envole sans incident. Une heure après, des nuages apparaissent à l'horizon, filaments de dentelle blanche qui s'épaississent et s'assombrissent progressivement pour se transformer en une menaçante couche grise. Les pilotes tentent de grimper au-dessus de la tempête, pour la plus grande souffrance des oreilles, mais ils se rendent très vite compte que les nuages sont bien trop élevés. Il leur faut redescendre, trouver leur chemin "à tâtons" et émerger sous la couverture nuageuse à un peu plus d'un millier de pieds.

Adaptez le temps à la zone survolée. En mer, la redoutable tempête provoque l'apparition de vagues déchaînées et d'éclairs livides qui poignardent l'eau. Sur terre, ce sont de grands coups de vent, ou bien il s'agit presque d'une tornade. La pluie cingle les fenêtres et se faufile dans la cabine par des interstices jusque-là insignifiants. La coque de contre-plaqué et les ailerons craquent bruyamment. Le Tabor ne cesse de monter et descendre brusquement du fait de la présence de trous d'air.

Résumez les effets du mauvais temps en demandant à chaque joueur de faire des jets de pourcentage sous certaines caractéristiques :

- Avec un résultat supérieur à cinq fois la FOR, l'investigateur est éjecté de son siège et perd 1D3-1 Points de Vie.
- Avec un résultat supérieur à la SAN, l'investigateur perd 1D3 points de SAN à cause de la violence de la tempête.
- Avec un résultat supérieur à cinq fois la CON, l'investigateur a la nausée jusqu'à la fin de la journée.

Ceux qui vont vers l'avant trouvent Villiers en pleine lutte contre les commandes des moteurs, trop occupé pour faire preuve de courtoisie. Il leur ordonne sèchement de regagner leur place, les avertissant que les déplacements déséquilibrent l'avion davantage encore. Si quelqu'un reste à discuter, l'appareil commence à plonger.

Le Tabor finit par sortir de la tempête et retrouve un ciel relativement dégagé. C'est incroyable, mais il n'y a apparemment pas de dommages. Villiers vient annoncer que la réserve de boisson chaude est épuisée. La bouteille isolante a été brisée dans un trou d'air.

Halte trois : rafraîchissements

Vu la notoriété croissante du vol, la direction de la compagnie a organisé un banquet. Le menu annonce toutes les nourritures de luxe appropriées à la région — caviar, saumon, soupe de tortue, œufs de caille, soufflé au chocolat (un peu dur à faire passer après ce vol mouvementé), gâteaux, éclairs, vins et alcools fins.

Cela ne convient absolument pas à des gens qui se sentent extrêmement mal. La plupart des voyageurs arrivent tout juste à avaler une assiette de soupe.

Quant à Dawn Peachtree, elle s'offre un solide repas, en déclarant qu'"il n'y a rien de tel qu'une bonne bouffe" pour vous remettre d'aplomb. Elle fait de son mieux pour convaincre le nouvel amour de sa vie de l'imiter.

D'autres reporters se manifestent. Avant d'avoir eu le temps de se mettre à l'écart, Ssilith-Clarke est pris dans une photo de groupe, et l'Homme Serpent sait que cela révélera sa véritable apparence.

Il attend une occasion de s'approcher discrètement de l'indiscret. Alors que tous les journalistes s'agglutinent autour de Dawn, il porte négligemment la main à sa bouche, crache un peu de venin sur une de ses griffes et, en passant derrière le groupe, frôle de celle-ci le bras de sa victime. Quelques secondes plus tard, le photographe se frotte le bras, en attribuant l'irritation à une guêpe, avant de s'effondrer. Pendant que les témoins du drame le portent à l'écart, Ssilith-Clarke ramasse son appareil et les accompagne, en prenant soin de retirer le rideau avant de sortir "accidentellement" le châssis porte-plaque situé à l'arrière de l'énorme engin, détruisant ainsi l'image exposée.

En réussissant un jet en Médecine, un investigateur réalise que le reporter est gravement malade, et non ivre ou évanoui. Le Gardien peut faire en sorte qu'il y ait un praticien sur place.

Un diagnostic et un traitement rapides sauveront le malheureux.

Il est autrement pris d'une forte fièvre et meurt bientôt. Les seuls indices sont une petite égratignure enflammée et de minuscules déchirures sur la manche de son manteau, de sa veste et de sa chemise, dont les pourtours sont décolorés. On ne trouve dans son sang aucun poison identifiable.

Pendant ce temps, Sutton-Smythe se prépare à repartir et des stewards tentent de ramener les passagers à bord. Le capitaine accepte d'attendre au plus une heure si l'un des personnages est médecin et s'occupe du reporter. S'il semble que cela va prendre plus de temps, il demande aux gens concernés d'embarquer ou de s'arranger pour trouver un autre moyen de transport.

Étape 4 : crise à 3000 pieds

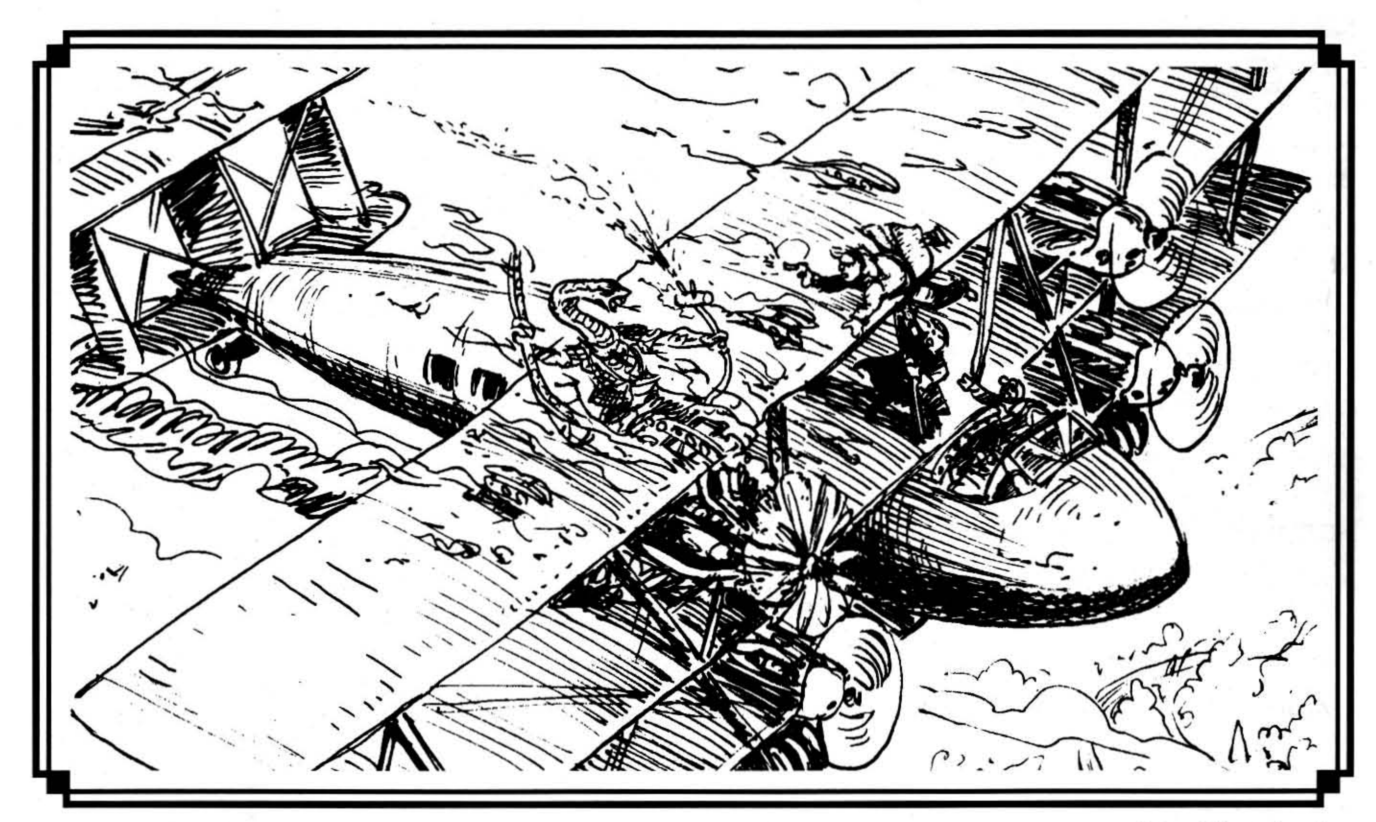
Cette étape se déroule au-dessus de bois, de régions incultes, de la mer, en tout cas d'un endroit où l'avion ne peut atterrir aisément.

(Si tous les investigateurs sont restés à l'aérodrome, ils ne sauront jamais ce qui s'est produit ; tout ce qu'ils apprendront, c'est que l'appareil a disparu puis a été découvert au bout de plusieurs jours, en miettes. Stumpff et Clarke ne seront jamais retrouvés ; les cadavres restants auront été hideusement mutilés par des animaux sauvages.)

Villiers sert le café d'après déjeuner lorsque l'avion atteint une zone de turbulences. Le mécanicien tente de se raccrocher au dossier du siège de Ssilith-Clarke mais, dans un geste maladroit, touche la tête du faux banquier. Il sent des écailles là où il voit de la chair et des cheveux et a un mouvement de recul qui lui fait renverser du café bien chaud sur l'Homme Serpent, auquel le liquide brûlant inflige 1 point de dommages, juste assez pour rompre le sort masquant son apparence. Tout le monde le voit alors tel qu'il est et en a le souffle coupé.

Ssilith-Clarke met quelques secondes à réaliser que sa couverture est anéantie : il tente d'abord d'agir normalement, s'essuie avec un mouchoir en se plaignant de cette maladresse.

Mais Villiers recule et hurle, et l'Homme Serpent comprend que son sort de Ressemblance ne fait plus effet.



Des problèmes de moteur

Il n'a aucune chance de reprendre son déguisement, aussi attrape-t-il miss Peachtree, dont il se fait un bouclier (c'est étonnant, mais elle ne s'évanouit pas), puis entreprend-il une des actions suivantes, celle qui lui semble la plus avantageuse.

- Tuer tous les témoins, contraindre les pilotes à atterrir et les éliminer ensuite.
- Passer sur les ailes comme il a vu Villiers le faire et, une fois à l'abri, obliger les pilotes à atterrir (en menaçant de sectionner les arrivées de carburant et de provoquer un gigantesque incendie s'ils n'obtempèrent pas).
- Sauter en parachute.
- Négocier un atterrissage dans de bonnes conditions et échapper à ce piège mortel que représente l'avion.

Les investigateurs doivent s'organiser et décider de leurs actions futures. S'ils sont tous hésitants, Ssilith-Clarke en profite pour négocier. Il préfère être déposé à terre tranquillement ; la solution du parachute vient ensuite, mais loin derrière car il n'en a aucune expérience, quoiqu'un point joue en sa faveur : le saut serait assez dangereux pour que personne ne se risque à le suivre.

L'Homme Serpent se soucie peu d'avoir été démasqué. Ce que raconteront les autres passagers ne sera étayé par aucune preuve, et il pourra toujours adopter une autre apparence. Il pourrait même Hypnotiser un ou deux témoins et leur faire faire des déclarations contradictoires.

S'il doit combattre, ce sera sans pitié. Il Hypnotise plusieurs voyageurs et les tourne les uns contre les autres, ou s'en sert comme boucliers contre les armes à feu. Dans cet espace restreint, tout tir qui le manque risque de toucher quelqu'un ou quelque chose d'autre.

Ssilith peut connaître une fin terrible ou s'échapper tranquillement. S'il est tué alors qu'il sabotait un des moteurs, il tombe et pourrait heurter une des hélices. S'il est abattu avec le pistolet d'alarme de Villiers, son cadavre en feu déclenche un incendie dans la cabine. Etc. A sa mort, son venin commence à détruire sa chair, et au bout de quelques heures, il n'en reste plus que des os de forme étrange et des déchets corrompus et malodorants.

Des investigateurs sur les ailes

Marcher sur les ailes durant le vol, alors qu'elles sont balayées par des vents d'une violence de tornade, n'est pas à entreprendre à la légère. Réduisez de moitié les compétences physiques impliquées. Les blessures faisant perdre la moitié ou plus des Points de Vie du moment obligent leur victime à lâcher prise et tomber de l'avion ; a-t-elle pensé à mettre un parachute ?

Conclusion

La fin du vol se déroule tranquillement. Plusieurs éléments restent cependant en attente et peuvent être exploités par la suite.

Dawn Peachtree est encore amoureuse d'un des investigateurs, et même encore plus intensément s'il s'est comporté de manière héroïque au cours du combat. L'objet de ses attentions voudra peut-être prendre quelque distance vis-à-vis d'elle.

Arthur Mallow a obtenu de nouvelles informations à ajouter à son dossier. Pour qui travaille-t-il en réalité et que vont faire ses commanditaires des renseignements qu'il leur communiquera ? S'il y a combat, comment se comporte-t-il ? Que deviennent ses papiers s'il est tué ?

Les investigateurs devraient maintenant avoir une bonne idée de la nature de Gerhardt Stumpff. Un marché libre de l'hélium pourrait, en réalité, favoriser la paix et améliorerait certainement la sécurité des voyages aériens. Stumpff, sans être un modèle de vertu, se révélera en outre peut-être utile en leur fournissant les armes et le matériel spécial dont ils auront besoin dans le futur, par exemple des bandes de balles de mitrailleuse en argent de calibre 50.

D'autre part, les personnages avaient une raison d'entreprendre ce voyage. L'histoire de ce vol désastreux inspirant les médias, ils atteignent leur destination entourés d'une publicité qui n'est pas forcément à leur goût.

Récompenses

Si Ssilith est tué ou totalement contré, attribuez à chaque investigateur jusqu'à 1D6 points de SAN. Personne ne croit qu'il était autre chose qu'un banquier fou, ce qui est probablement pour le mieux.

Et miss Peachtree est belle, riche, a de nombreuses relations et est beaucoup plus résistante qu'il n'y paraît.

Caractéristiques

CAPITAINE JAMES SUTTON-SMYTHE, 35 ans, pilote britannique

FOR 15	CON 13	TAI 9	INT 11	POU 11
DEX 13	APP 10	EDU 13	SAN 55	Pts de Vie : 11

Bonus aux dommages : +0.

Armes : Aucune.

Compétences : Allemand 13%, Astronomie 35%, Electricité 35%, Français 25%, Mécanique 45%, Mitrailleuse Vickers 54%, Navigation 44%, Photographie (aérienne) 25%, Piloter un Avion 74%, Revolver 35%.

PETER FINCHAM, 33 ans, copilote canadien

FOR 13	CON 11	TAI 11	INT 12	POU 15
DEX 14	APP 15	EDU 13	SAN 32	Pts de Vie : 11

Bonus aux dommages : +0.

Armes : Coup de Poing 60%, dommages 1D3.

Compétences : Arabe 35%, Electricité 29%, Esquiver 35%, Fusil 30%, Mécanique 40%, Mythe de Cthulhu 5%, Navigation 23%, Piloter un Avion 51%, Revolver 35%.

HAROLD VILLIERS, 40 ans, mécanicien de vol américain

FOR 17	CON 10	TAI 11	INT 12	POU 17
DEX 17	APP 11	EDU 10	SAN 85	Pts de Vie : 10

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Pistolet d'alarme 25%, dommages 1D10 + 1D3 de brûlure (1/2 tir par round, portée de base 10 m).
Couteau à cran d'arrêt 35%, dommages 1D4 + bd.

Compétences : Allemand 25%, Conduire un Engin Lourd 65%, Electricité 55%, Esquiver 56%, Fusil 25%, Grimper 65%, Mécanique 75%, Piloter un Avion 8%.

Siège : C.

ED GILLESPIE, 47 ans, homme d'affaires américain

FOR 8	CON 10	TAI 9	INT 15	POU 13
DEX 10	APP 10	EDU 15	SAN 41	Pts de Vie : 11

Bonus aux dommages : +0.

Armes : Aucune.

Compétences : Baratin 21%, Comptabilité 53%, Connaissances Pétrolières 74%, Crédit 84%, Espagnol 35%, Géologie 62%, Industrie Minière 55%, Marchandage 80%, Persuasion 58%.

Siège : D.

ARTHUR MALLOW, 38 ans, "privé" américain véreux

FOR 17	CON 10	TAI 11	INT 12	POU 17
DEX 13	APP 11	EDU 10	SAN 55	Pts de Vie : 10

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Revolver cal .32 51%, dommages 1D8.
Matraque 42%, dommages 1D6 + bd.
Lutte 45%, dommages spéciaux.

Compétences : Conduire une Automobile 30%, Discrétion 53%, Droit 51%, Ecouter 46%, Esquiver 46%, Grimper 60%, Italien 20%, Photographie 27%, Se Cacher 48%, Serrurerie 25%, Trouver Objet Caché 75%.

Siège : K.

DAWN PEACHTREE, 22 ans, actrice de cinéma australienne

FOR 12	CON 18	TAI 10	INT 10	POU 12
DEX 15	APP 18	EDU 7	SAN 57	Pts de Vie : 14

Bonus aux dommages : +0.

Armes : Coup de Poing 60%, dommages 1D3.

Compétences : Art (comédie) 19%, Baratin 35%, Conduire une Automobile 45%, Crédit 65%, Jurer 55%, Monter à Cheval 55%.

Siège : B.

GERHARDT STUMPFF, 55 ans, magnat de l'armement suisse

FOR 8	CON 8	TAI 11	INT 15	POU 6
DEX 10	APP 10	EDU 10	SAN 22	Pts de Vie : 10

Bonus aux dommages : +0.

Armes : Automatique 9 mm 30%, dommages 1D10.

Compétences : Allemand 75%, Anglais 23%, Baratin 35%, Chimie 25%, Comptabilité 65%, Crédit 87%, Droit 45%, Français 65%, Italien 60%, Marchandage 75%.

Siège : C.

SSILITH-CLARKE, homme serpent ancien

(en italique, en tant qu'Alfred Clarke, banquier en convalescence)

FOR 16	CON 15	TAI 11)	INT 23	POU 19
DEX 14	APP na	EDU 52	SAN 0	Pts de Vie : 13
FOR 12	*CON 15*	*TAI 11*	*INT 11*	*POU 10*
DEX 10	*APP 8*	*EDU 15*	*SAN 50*	*Pts de Vie : 13*

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Morsure 70%, dommages 1D8 plus poison de toxicité 15.
Ssilith peut également cracher du venin sur ses griffes et ainsi injecter une dose inférieure avec les mains. Cette attaque se fait à 50%, inflige 1D2-1 point de dommages, et le poison est alors de toxicité 7.

Armure : 1 point d'écailles.

Compétences : Anglais 85%, Chimie 85%, Dissimulation 55%, Discrétion 80%, Esquiver 56%, Mythe de Cthulhu 61%, Nager 85%, Occultisme 57%, Se Cacher 60%.

Sorts : Contacter Yig, Déflagration Mentale, Flétrissement, Hypnotisme, Ressemblance, Signe de Voor.

Perte de Santé Mentale : 0/1D6 points quand on voit sa vraie forme.

Siège : J.



Le Fantôme de Fer

Où les investigateurs prennent un train en apparence bien ordinaire, et apprennent que le mal s'étend au-delà de toute limite de temps et d'espace.

Les investigateurs sont régulièrement tenus de prendre des trains qui les emmènent dans des contrées lointaines pour des raisons étranges. Ce scénario s'intégrera à toute campagne ou aventure existante. Il suffit pour cela que nos héros décident d'emprunter un train de nuit.

La structure du récit est telle que l'apogée s'impose au cours de la deuxième nuit, mais les événements peuvent s'enchaîner plus rapidement pour n'occuper qu'une après-midi et une soirée. L'aventure se résume en fait à une situation bizarre dont doivent se sortir les investigateurs. Beaucoup de choses dépendent de la rapidité de réaction des joueurs.

Les plans de la locomotive, du fourgon à bagages, de la voiture-restaurant, de la voiture-salon et du wagon-lit ont été empruntés au supplément *Orient-Express*. Il n'est pas nécessaire d'en respecter l'agencement, il suffit de leur conserver leurs fonctions — changez-en l'intérieur si vous le jugez nécessaire. Le train est formé par plusieurs de ces cinq éléments, accrochés dans cet ordre précis. Les voitures supplémentaires indiquées ne sont que des copies de ces véhicules génériques.

Résumé du scénario

Après avoir vu une silhouette étrange surgir du brouillard et exécuter une évocation peu compréhensible, les investigateurs décident de monter dans le train. Ils y remarquent rapidement des détails étranges, puis un sérieux examen leur permet de découvrir que des passagers originaires d'époques et de lieux très divers partagent de manière inexplicable ce convoi — cinq exemples d'espace-temps vous sont fournis, mais ils peuvent être des milliers à cohabiter. C'est en accédant au fourgon à bagages que les personnages comprennent quel destin leur est réservé. S'ils réussissent à tuer l'horrible Chose-Conducteur et à se désolidariser de la locomotive, ils pourront retourner dans leur propre continuum. Sinon, leurs âmes seront dévorées par Azathoth.

Recommandation

Les Gardiens pourraient vouloir étudier plus en profondeur les époques d'où sont extraites les voitures du train, quoiqu'il y ait ici suffisamment d'indications pour le scénario. Parmi les références utilisées dans la préparation de cette aventure, une mention particulière doit être adressée à *A Book of Railway Journeys*, de Ludovic Kennedy. Ce délicieux ouvrage est hautement recommandé à quiconque est intéressé par la littérature consacrée au chemin de fer, et particulièrement conseillé à ceux qui n'ont pas encore goûté à ce sujet. *The Lore of the Train*, d'Ellis, retrace l'histoire des chemins de fer et a le mérite de présenter de nombreuses illustrations de l'évolution des wagons et des locomotives ; les plans fournis vont jusqu'aux trains à grande vitesse contemporains. Le supplément *Orient-Express* comprend quant à lui une grande quantité d'informations sur le fonctionnement de ce célèbre service, et en particulier un dessin annoté du poste de conduite et des commandes d'une locomotive d'époque.

Le récit

Azathoth, le Sultan des Démons, se contorsionne stupidement aux confins de l'univers. Ses zélés serviteurs ont créé un véhicule chargé de rassembler des sacrifices pour leur dieu. Cet engin, le Train qui Jamais ne Fut, rôde sur les rails du monde, en quête de cargaisons humaines qu'il capture et digère pour les entraîner vers un destin peu enviable.

Au moment de l'embarquement, les passagers ne remarquent rien d'anormal, et de l'autre côté des fenêtres défilent des illusions de paysages tandis que le voyage suit son cours.

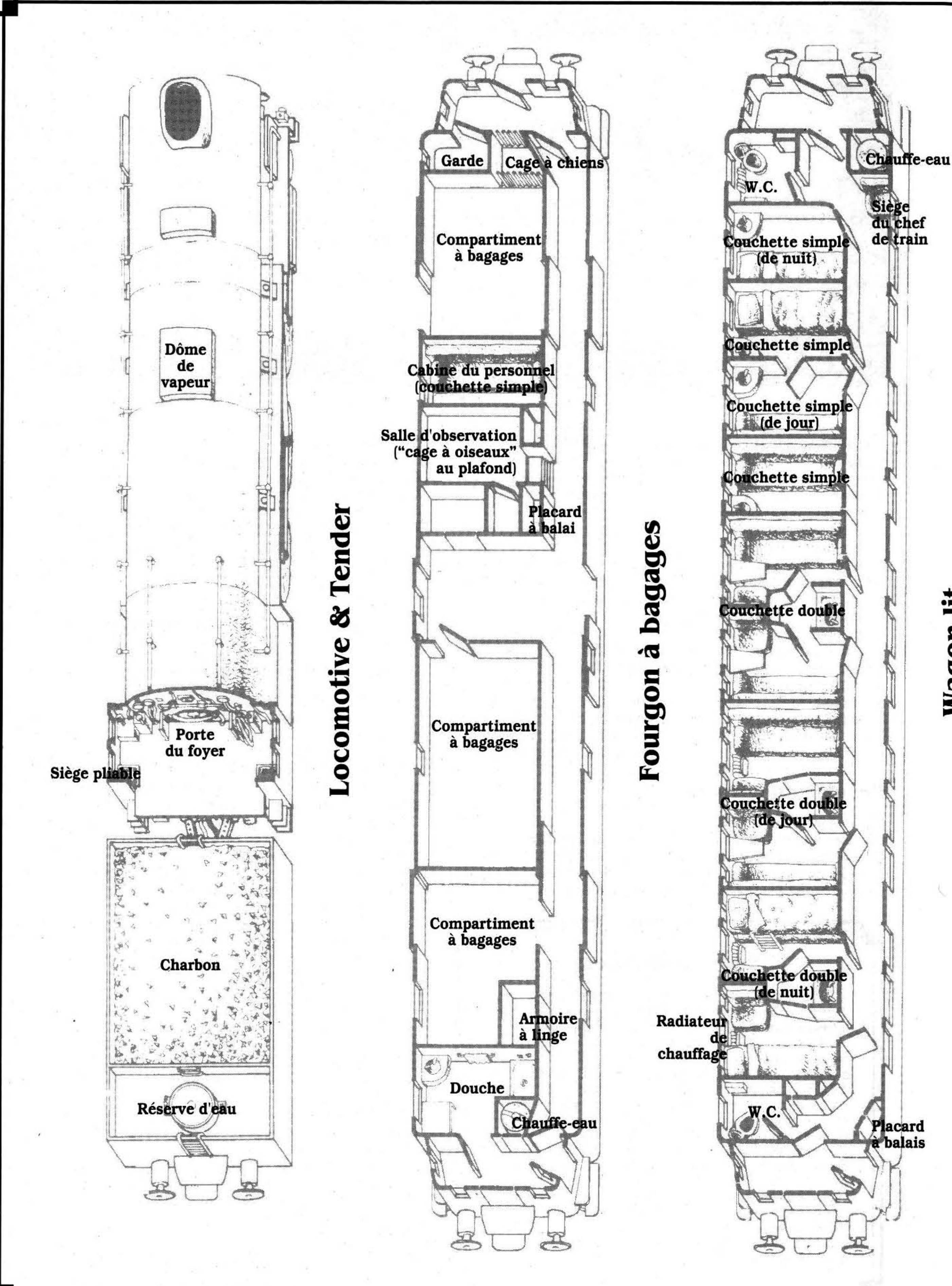
Le personnel est composé d'étranges créatures se faisant passer pour des humains. Elles aident à convertir les âmes des malheureux en une matière assimilable par Azathoth.

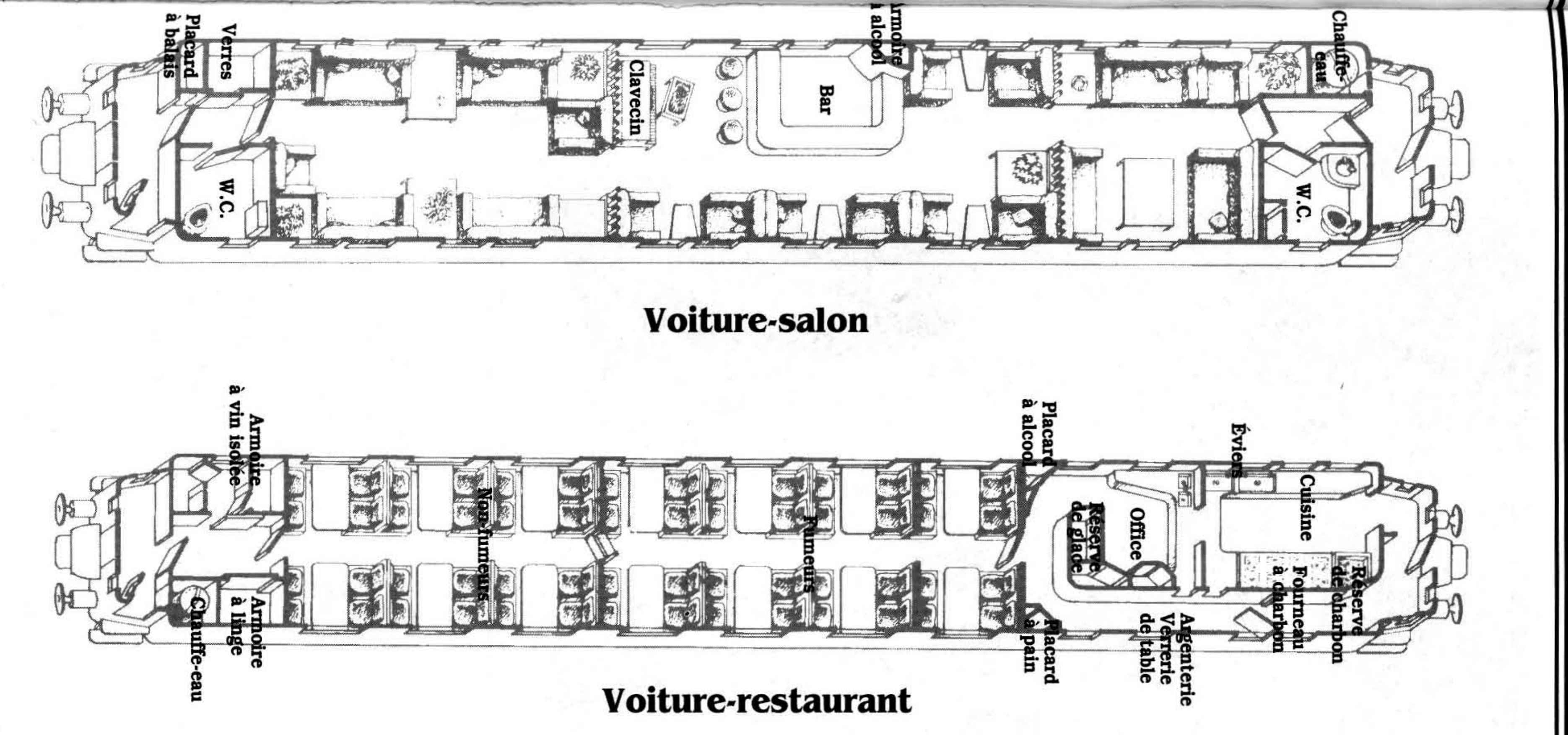
Certaines âmes condamnées se sont échappées lors des précédents trajets du convoi, et ces fantômes se sont unis en une seule entité, le Voyageur Spectral. Il hante désormais les voies ferrées aussi sûrement que le train lui-même et apparaît pour tenter d'avertir les futurs passagers des menaces qui planent sur eux. Il essaie d'ailleurs d'alerter les investigateurs.

Tous à bord

Les investigateurs doivent, pour une raison quelconque, prendre un train de nuit. La gare peut être située dans n'importe quel pays et à n'importe quelle époque. Elle devrait être d'importance modeste (Arkham, peut-être), ce qui expliquerait qu'il s'y trouve peu de voyageurs. Un brouillard épais, légèrement luminescent, dérive le long des quais. Il enveloppe les arrivants, apportant avec lui un froid humide, et paraît s'accrocher à l'âme même.

Une silhouette sombre y apparaît soudain, et les personnages cessent de prêter attention aux activités des quais. La forme floue se rapproche, avec son grand chapeau et son épais manteau, ses lourdes bottes étrangement silencieuses sur le


Dôme
de
vapeur
Porte
du foyer
Siège pliable
Charbon
Réserve d'eau
Locomotive & Tender
Garde
Cage à chiens
Compartiment
à bagages
Cabine du personnel
(couchette simple)
Salle d'observation
("cage à oiseaux"
au plafond)
Placard
à balai
Compartiment
à bagages
Compartiment
à bagages
Armoire
à linge
Douche
Chauffe-eau
Fourgon à bagages
Chauffe-eau
W.C.
Siège
du chef
de train
Couchette simple
(de nuit)
Couchette simple
Couchette simple
(de jour)
Couchette simple
Couchette double
Couchette double
(de jour)
Couchette double
(de nuit)
Radiateur
de
chauffage
W.C.
Placard
à balais
Wagon-lit



Le Train qui Jamais ne Fut

(Locomotive et wagons de 1920)



Le voyageur spectral

sol glacé. C'est le Voyageur Spectral, venu alerter les futurs passagers du Train qui Jamais ne Fut. Son visage est blanc et lisse, un vrai masque funèbre à la texture de porcelaine, ses lèvres androgynes sont rouges et ses pommettes cadavériques. De ses yeux lugubres émane une lueur vert pâle.

Cette silhouette incroyablement grande fait halte devant les investigateurs. Sa respiration est lourde et délibérée, le manteau, au niveau de la poitrine, se soulevant et retombant alors qu'elle se dresse là, silencieuse. Puis elle exhale profondément, de manière marquée. Des jets de fumée verte jaillissent de sa bouche et de ses narines, obligeant les personnages à reculer. La fumée se transforme alors en une forme solide et reconnaissable.

Il s'agit d'une femme, petite et charmante, directement sortie, semble-t-il, du milieu de l'époque victorienne. L'étranger souffle une nouvelle fois et lui donne un compagnon, un homme en uniforme (un jet réussi en Histoire ou en Connaissance permet de l'identifier : Empire Britannique, aux environs de 1910). Il crée une dernière apparition, un petit garçon portant une casquette de tissu et des habits contemporains.

Le Voyageur désigne les silhouettes du geste appuyé d'un prestidigitateur. Il fixe les investigateurs, tentant de leur faire saisir par la force de sa volonté la signification de cette étrange représentation. Les silhouettes de fumée restent là, immobiles, horriblement vivantes si ce n'est qu'elles sont faites de gaz. Le Voyageur Spectral ne veut faire de mal à personne, mais sa présence et son œuvre coûtent 0/1D4 points de SAN aux spectateurs.

Il est également incapable de parler. Une fois sa démonstration effectuée, il se glisse auprès de ses créations et, comme il les avait expirées, il les aspire, les absorbant tel un mucus fantomatique. Le sifflet du train retentit. La noire silhouette s'étiole tandis que la lampe de tête du convoi apparaît dans le brouillard, découpant les voies. Sa lumière s'atténue et gomme presque le Voyageur Spectral au moment où elle le transperce. La silhouette rejoint la brume d'où elle a jailli et disparaît complètement.

L'express du destin

Le train est maintenant arrêté à côté du quai, l'arrière se perdant dans le brouillard. Le chef de train en descend, ouvre en grand la porte qu'il vient de passer et accroche un petit

escalier métallique à la base de l'encadrement, à l'intention des passagers.

C'est un homme long, au teint olivâtre ; il est légèrement bossu et ses épaules sont voûtées. Des cheveux gras s'échappent de sa casquette. Le dos de ses mains est couvert d'épais poils noirs.

Le chef de gare déroule son drapeau et donne un coup de sifflet. Les investigateurs doivent immédiatement monter à bord pour ne pas rater le départ. Le chef de train retire ensuite les marches et verrouille à nouveau la porte.

Si les personnages décident de ne pas prendre ce convoi, le Gardien peut remplacer le suivant par le Train qui Jamais ne Fut — le Voyageur Spectral pourrait alors ne pas se manifester — ou réserver ce scénario pour un autre moment du voyage ferroviaire. A moins que les investigateurs n'entendent parler d'autres disparitions et embarquent pour les besoins de leur enquête.

Organisation

Le train est composé dans l'ordre de la *Locomotive*, du *Fourgon à Bagages*, de la *Voiture-Restaurant*, de la *Voiture-Salon* et du *Wagon-Lit* ; si les personnages réussissent à passer dans un autre espace-temps, son organisation restera la même, mais les détails des voitures (et leur nombre) auront changé. Chaque wagon d'un espace-temps est la projection d'une voiture-maîtresse essentielle et inaltérable, prisonnière d'un lieu impénétrable situé au-delà de notre compréhension. Il existe peut-être des centaines de ces projections, chacune transportant un troupeau humain différent.

Voiture-salon

Les investigateurs pénètrent dans ce wagon par l'avant. L'agencement en est typique du début des années 20 — solide, somptueux, mais sans ornementation excessive. Les sièges, confortables, sont nombreux, et il y a un bar. La Prohibition interdisant la vente d'alcool aux Etats-Unis, on y trouve du café, des boissons non alcoolisées et du thé.

La ressemblance entre le barman et le chef de train est surprenante. Le visage est différent, mais les cheveux gras, l'air morose, les épaules voûtées et les mains poilues sont semblables.

Le chef de train contrôle les billets des nouveaux venus et les accompagne jusqu'à leur compartiment dans le wagon-lit.

Passagers

La voiture-salon est occupée par cinq personnes. Le professeur Douglas Shank, de Harvard, un philosophe en costume de tweed, est assis et lit un ouvrage de Friedrich Nietzsche. Mrs. Eileen O'Donnel, une femme approchant la quarantaine, parle à ses deux enfants, Bill et Fran. George Hooper, un guichetier de banque en vacances, sommeille dans son fauteuil. Personne ne lève la tête à l'entrée des arrivants.

Wagon-lit

Le wagon-lit de première classe est remarquable par ses boiseries incrustées et ses aménagements raffinés, le tout d'une élégante simplicité. Les compartiments contiennent deux couchettes, placées l'une au-dessus de l'autre, et possèdent ou sont reliés à un petit cabinet de toilette. Sur le plan, certains sont représentés avec la couchette inférieure dépliée en position canapé, et la supérieure repliée contre le mur, quasi invisible.



Le chef de train

Rétrospective des voyages ferroviaires

Bien que l'automobile ait commencé à dépouiller les réseaux ferroviaires de banlieue de leur importance dans les années 20, le chemin de fer a régné sur les longs voyages aux Etats-Unis pendant l'essentiel des deux décennies suivantes.

Dans les années 50, l'efficacité et le cachet croissants du transport aérien l'ont privé de ce qui lui restait de romantisme, tandis que le financement et les premiers travaux sur le réseau routier traduisait le choix national relatifs aux transports terrestres : l'automobile. Ceux qui n'ont jamais conduit sur trois mille kilomètres de petites routes tortueuses peuvent ne pas comprendre l'ampleur de l'effort autrefois exigé par les trajets en voiture.

A l'heure actuelle, la compagnie Amtrak s'occupe de quelques circuits, essentiellement empruntés par des touristes nostalgiques et curieux — les déplacements en train aux Etats-Unis sont maintenant un peu comme une exhibition vivante ou une attraction d'un parc à thème. On continue de concevoir des plans ambitieux de trains à grande vitesse, mais ceux-ci ne sont pas encore prêts d'être construits.

En Europe, en Inde et au Japon, les réseaux ferroviaires inter-villes ont une certaine valeur pratique. Les distances entre les endroits les plus fréquentés sont réduites, et la population intéressée beaucoup plus dense. Au Japon et en France, les trains à grande vitesse parviennent à concurrencer même les transports aériens du fait des encombrements et du caractère fastidieux des liaisons aéroport-ville ; ils sont donc beaucoup plus efficaces sur certaines distances intermédiaires.

Dans les années 20, tout le monde se déplaçait en train. Pour le prix d'un billet de première classe, on pouvait, en théorie, rencontrer — ou du moins être dans la même voiture-restaurant que — des millionnaires, sénateurs, divas, archevêques et stars de cinéma, tous ces gens qui, au sein de la démocratie, ont remplacé la noblesse et les dieux. Or même les démocrates sont humains. Comme tout le monde, ils ont besoin de fantasmer, respecter et commémorer. Le fait de se trouver assez proches des objets de leurs rêves pour pouvoir communiquer directement avec eux leur procure une excitation inhérente à la psychologie humaine et probablement à celle de tous les primates. La présence de ces personnes dans les espaces définis comme étant de *première classe*, ajoutée à la vitesse et la force brute de la locomotive, est à l'origine du romantisme du rail.

Il découle de tout ceci que, bien que l'argent soit un facteur important pour voyager en première classe, ce n'est pas à cette époque la seule chose qui entre en ligne de compte. Aucune compagnie n'admettra en première classe un vagabond nauséabond à la tenue élimée, même s'il est prêt à y mettre le prix. Elle n'y acceptera jamais non plus en connaissance de cause les gens réputés liés à des activités criminelles, malades (même accompagnés d'un personnel compétent), mentalement perturbés ou dont la couleur de peau ne correspond pas à celles admises. Ils pourront tous très bien voyager dans les autres wagons, mais pas en première classe, au risque d'entacher le prestige qui y est lié.

Les vendeurs de billets et les chefs de train expliqueront qu'ils ne veulent pas offenser ou déranger les autres passagers, ce qui est vrai, mais il y a autre chose. Si l'argent seul compte, alors rien d'autre n'a d'importance. Qu'une institution ou une organisation cessent leurs jugements et discriminations rituels, et elles perdent en même temps l'essentiel de leur prestige, pour le meilleur ou pour le pire. Or tant qu'elles conservent leur prestige, elles conservent leur pouvoir. Les institutions commerciales telles que les compagnies ferroviaires gardent leur prestige en créant des zones qui confirment aux yeux de tous le statut élevé d'un individu.

Leur seule anomalie est découverte grâce à la réussite d'un jet en Trouver Objet Caché. Sur le côté intérieur de chaque porte est fixé un petit panneau décoré d'une tête de gargouille en cuivre au regard pervers. Ce faciès moqueur ne s'accorde pas avec le reste du décor et ne semble avoir aucune fonction.

Le chef de train ne dit mot à ce sujet ; en fait, il ne dit jamais rien. Il tend aux arrivants le menu, où l'heure du dîner, 19 h, est entourée d'un cercle, puis il ressort brusquement.

Les investigateurs peuvent s'installer comme ils le veulent, à raison de deux par compartiment. Indiquez-leur ceux qui sont déjà occupés — trois seulement, pris par les cinq personnes de la voiture-salon. Le train paraît étonnamment vide. La porte proche du siège où le chef de train sommeille durant la nuit est verrouillée.

Voiture-restaurant

La porte située à l'avant de la voiture-salon est également verrouillée. Elle donne accès à la voiture-restaurant ; la moitié supérieure est en fait une vitre de verre dépoli. Si les investigateurs essaient d'ouvrir le battant, le professeur Shank lève la tête et leur signale qu'ils sont en avance. Il leur indique que le restaurant sert à tour de rôle les passagers des divers wagons, agite un imprimé qui présente les services du train puis reprend sa lecture.

Le fascicule est une simple brochure de quatre pages où figurent les heures de départ et d'arrivée, les descriptifs des aménagements, quelques publicités et les horaires des repas. Le petit déjeuner est servi de 7 à 8 heures, le déjeuner de 13 à 14 heures et le dîner de 19 à 20 heures.

Un jet réussi en Connaissance, de la part d'un personnage ayant fréquemment emprunté les circuits ferroviaires, lui révèle une particularité sur la porte du restaurant. Les serrures que commande le passe du chef de train sont habituellement rondes ou carrées ; celle-ci est en forme d'étoile.

Le logo de la compagnie est gravé en un peu plus clair dans le verre opaque. Les investigateurs qui y collent un œil et réussissent un jet en Trouver Objet Caché ont un aperçu du groupe de dîneurs qui les précèdent. Il s'agit d'hommes, de femmes et d'enfants vêtus à la mode européenne du tout début de siècle. Le décor semble également de cette époque.

La réussite d'un deuxième tirage en Trouver Objet Caché (ou éventuellement d'un jet de pourcentage sous CON x 3 pour tester la vue) révèle que derrière les fenêtres de cet autre wagon, dans les ténèbres grandissantes, défile une plaine herbeuse parsemées de quelques rares arbres et où rugissent des lions. Cette vision fait perdre 0/1D3 points de SAN. La vue est complètement différente dans la voiture-salon, où les investigateurs peuvent admirer des paysages qui leur correspondent.

Un des serveurs qui s'y tiennent regarde dans leur direction, avance jusqu'à la porte et fait glisser un rideau sur le verre givré. Quand ils retournent à leurs places, le barman les fixe mais ne dit rien.

Le dîner


Un serveur

Comme si on l'avait soudainement branché, le chef de train s'avance et annonce d'une voix rauque que le repas de 19 h est maintenant servi. Il sort une immense clé de la poche de sa veste (il suffit de réussir un jet en Trouver Objet Caché ou en Serrurerie pour noter sa forme étrange), l'insère dans la serrure en étoile et la tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. Au moment où les investigateurs franchissent le seuil, ils sont pris d'une sorte de nausée, comme si le train venait juste d'effectuer une violente embardée.

La décoration du wagon-restaurant correspond à celle des voitures précédentes. Deux employés attendent dans la partie réservée au personnel. La cuisine est complètement invisible de la section principale, et les parties "fumeurs" et "non fumeurs" sont séparées par une porte battante. Le menu propose des plats simples, soupes, poissons, viandes, salades et café.

Quiconque a eu précédemment l'occasion d'y jeter un coup d'œil trouve le véhicule bien changé, autant dans le style que dans l'agencement. Les serveurs ne parlent que pour prendre les commandes et répondre aux questions sur le menu. Ils n'ont aucune réaction si d'autres sujets sont abordés et se ressemblent tous d'une façon assez inquiétante.

Le repas se passe sans incident, et les dîneurs sont invités à sortir au bout d'une heure, de sorte que le wagon puisse être nettoyé. Les passagers ont le choix entre retourner au salon ou rejoindre leur compartiment. Le chef de train reverrouille la porte après la sortie du dernier d'entre eux, toujours avec la clé en étoile qu'il tourne maintenant en sens inverse. Plus tard, les investigateurs auront de nouveau faim, comme s'ils n'avaient pas mangé, mais le restaurant est fermé durant la nuit.

A propos de la voiture-restaurant

La nourriture étant distribuée à tous les voyageurs, cela crée un lien entre les différents espaces-temps. Si ces derniers doivent se chevaucher, c'est certainement dans ce wagon que cela se produira, ce qui explique qu'il soit isolé du salon par la serrure en étoile.

Signal d'alarme

Comme tout bon train inspiré de ceux en circulation aux Etats-Unis, celui-ci possède des signaux d'alarme, qu'il faut tirer pour réclamer un arrêt d'urgence. Dans le monde réel, un tel geste devait être parfaitement justifié, si bien que les convois de nombreux pays n'en furent initialement même pas équipés. Ici, tirer le signal n'a qu'une conséquence : la venue du chef de train ; la vitesse n'est nullement réduite. Ce signal représente donc une manière pratique d'attirer l'employé, des investigateurs malins pourront en tirer profit.

Le Train qui Jamais ne Fut

Ce train défie les lois naturelles, aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur. Les sections suivantes vont aider le Gardien à comprendre son étrange organisation. Les explorations auxquelles se livreront les personnages fourniront l'essentiel des événements du scénario. Laissez-leur la charge de diriger l'intrigue.

Le convoi est composé d'une locomotive et de quatre wagons. Il existe simultanément dans différents espaces-temps en de nombreux exemplaires, quoique les investigateurs ne puissent le savoir sans avoir franchi la porte située à l'arrière du wagon-lit ou à l'avant de la voiture-salon.

Dès qu'ils ont passé l'une ou l'autre, ils se retrouvent dans un espace-temps choisi par le Gardien différent du leur. Cinq exemples vous sont présentés en encadré. Les passagers n'ont aucunement conscience des anomalies du convoi. Les diverses dimensions sont séparées par les portes à la serrure en étoile. Chaque fois qu'il en franchit une, tout personnage dépense un point de Magie. Le personnel, existant simultanément dans les divers espaces-temps, n'a habituellement pas à le faire.

Le personnel

Les entités présentes à bord du train sont à son service et maintiennent l'ordre parmi les passagers. Ceux qui font preuve d'une trop grande curiosité obtiennent immédiatement le privilège de se rendre dans le fourgon à bagages, comme pourront le découvrir les investigateurs qui visiteront les wagons autres que ceux de leur époque.

■ **Serviteurs de l'Express** : ils en constituent le personnel, y compris les serveurs et le chef de train. Ces douze créatures sont capables d'endosser des apparences humaines. Six se tiennent en permanence dans le fourgon à bagages, les six autres étant de service. Bien qu'il y ait une infinité d'exemplaires du convoi, il n'existe en tout que ces douze serviteurs. Et pourquoi pas, puisque chaque série de wagons en précède une et en suit une autre sur le plan temporel ?

■ **Masques de Vapeur** : la gargouille que contient chaque compartiment est vivante. Quand un passager s'est endormi, elle quitte la porte et se glisse silencieusement sur son visage. Elle reste reliée au train par un long filament flexible de nerfs et d'os, semblable au squelette d'un serpent, qui oscille derrière elle au rythme de ses mouvements. La tête de cette chose s'assouplit et s'adapte délicatement sur la bouche et le nez de sa victime ; elle absorbe alors des points de Magie ou de Pouvoir, selon la situation. C'est ainsi que le convoi est alimenté, et cette énergie est ensuite transmise à la gueule insatiable d'Azathoth. L'aspect des Masques de Vapeur diffère suivant le train.

■ **Les Chasseurs sur le Seuil** : attirés par la présence d'âmes humaines, ils restent cependant en dehors du train et attaquent ceux qui tentent de sauter en route ou de monter sur le toit. Êtres protéiformes, ils apparaissent toujours adaptés à l'espace-temps dont est issu leur gibier.

■ **La Chose-Conducteur** : cette repoussante entité gémissante, installée dans la locomotive, couine sans cesse devant un paysage de cauchemar, une plaine sans limite, pleurnichant et s'inquiétant de problèmes que jamais elle ne dévoilera. Un rapide coup d'œil vers l'avant montre qu'il n'y a ni traverses, ni infrastructure, ni rails. S'ils triomphent de la Chose-Conducteur et prennent le contrôle du train, les investigateurs pourront sauver leur vie ainsi que celle des autres voyageurs.

Le voyage

Trois événements se produisent durant le voyage. La Nuit du Sommeil Lumineux, la première nuit passée à bord, permet aux investigateurs de développer leurs soupçons sur le véhicule. Au cours du petit déjeuner suivant, ils font la connaissance d'un passager d'une autre époque. Puis survient la Nuit du Sommeil Obscur, deuxième et dernière nuit, durant laquelle tous les passagers endormis sont vidés et leurs enveloppes transférées dans le fourgon à bagages où les serviteurs pourront se restaurer. Les personnages auront encore la possibilité de sauver leur propre personne, mais ils ne pourront plus rien pour les autres voyageurs.

La nuit du sommeil lumineux

Lors de leur première nuit à bord du train, quand les investigateurs sont endormis, les Masques de Vapeur démarrent leur œuvre maléfique. Si certains des personnages sont restés éveillés, ils prennent conscience d'une torpeur croissante et d'un étrange miroitement autour du faciès de cuivre fixé sur la porte. Endommager la gargouille ou lui boucher la gueule tue irrémédiablement la créature.

Le Masque de Vapeur vole les points de Magie du dormeur, au rythme de 1D3 points par heure entre minuit et 6 heures du matin. Si son score est réduit à zéro, la victime sombre

Autres espaces-temps

Il n'est pas nécessaire de décrire tous les passagers des trains ni d'en donner les caractéristiques. Décidez s'ils viennent en aide aux personnages ou non. Seuls sont notés ceux qui ont un intérêt particulier. Ils peuvent être bien plus nombreux à bord de chaque train, et il pourrait y avoir des centaines, voire des milliers d'autres convois.

La plupart des voyageurs sont trompés par la reconstitution minutieuse de leur environnement et seront convaincus que seuls des malades mentaux peuvent parler d'horreurs et de mystères. Ces braves gens appelleront le chef de train si une bande de fous aux costumes incongrus vient les ennuyer.

Train des troupes de Verdun, 1916

Voiture-Salon : Ce wagon de bois est actuellement occupé par des soldats de la Grande Guerre. Le jour, les conversations sont à l'origine d'un bourdonnement continu et les cigarettes, d'un manteau de fumée. Assis sur des sièges sommaires, dos à dos, ces hommes jouent aux cartes avec leurs vis-à-vis ou leurs voisins, parient des cigarettes et vocifèrent abondamment à propos de l'honnêteté de leurs partenaires.

La nuit, c'est plus calme, la plupart des soldats dormant dans le wagon-lit. Parmi ceux qui sont cependant toujours là, quelques-uns jouent encore aux cartes : bien qu'ils aient le regard fixe des zombies, aucun n'est prêt à renoncer à la partie. Des piles de cigarettes, telles des fortifications, s'entassent devant les gagnants.

Au cours des permissions, seuls les officiers sont autorisés à transporter des armes. Le personnel du train, quand il parcourt cette voiture, s'exprime toujours dans le même style monosyllabique, mais en français et non en anglais.

Par la fenêtre, on peut voir des scènes de dévastation — des cratères parsèment les champs, rappelant les paysages lunaires, des squelettes d'animaux et de machines sont éparpillés dans la boue, etc.

Passagers : Plus d'une cinquantaine de soldats portant l'uniforme bleu de l'artillerie et de l'infanterie françaises. Ils viennent tous sans exception de la Bataille de Verdun et doivent rejoindre le Sud de la France pour se remettre. La plupart sont blessés. Certains se terrent dans les coins, où ils délirent à leur seule intention. D'autres crachent leurs poumons dans des quintes de toux sonores, victimes condamnées du gaz moutarde.

Henri Montclair, l'un de ces hommes (voir "Petit Déjeuner Accompagné", plus loin), accueille les investigateurs tout en disant à ses camarades : *"Ce sont les Américains fous dont je vous ai parlé"*. Il est prêt à explorer le train avec eux, ne serait-ce que pour prouver une bonne fois pour toutes que la guerre n'est pas finie. Il perd son pari.

Wagon-Lit : Il est rempli de lits de fortune, aux épaisses couvertures militaires. Le jour, ils sont loin d'être inoccupés. Un jeune soldat geint, vers le milieu de la voiture. Il ne parle que le français et la fièvre le fait délirer.

La nuit, les odeurs de tabac, de sueur et de désinfectant remplissent l'atmosphère. Les paillasses sont bondées. Des gémissements, des murmures et des hurlements dus aux cauchemars rompent régulièrement le silence.

Un masque à gaz est suspendu à chaque couche, ses yeux vides d'insecte luisant d'un éclat malveillant. Il s'agit en réalité d'un Masque de Vapeur (présenté dans "Le Train qui Jamais ne Fut").

Chasseur approprié : Un représentant de l'infanterie allemande dans une mission suicide.

Central Pacific, 1886

Voiture de troisième classe : C'est une des lignes les plus empruntées par les immigrants désireux de rejoindre les Hautes Plaines ou la Californie. N'ayant pas les moyens de s'offrir des places dans les wagons-lits, ils s'entassent dans ce petit véhicule de bois. Son plafond élevé contribue à la ventilation, mais c'est bien là la seule commodité. Ils sont nombreux à sommeiller, de jour comme de nuit, sur les quelques planches installées entre les bancs. En comparaison des trains qui circulaient avant, cependant, c'est le grand confort.

Les parois sont pleines de veines et de nœuds dissimulant des douzaines de faces grimaçantes. Ce sont les Masques de Vapeur, un par personne présente dans le wagon. Les enfants s'amusent à les dénombrer et en découvrent régulièrement de nouveaux. Les adultes en rient avec les plus jeunes, sans comprendre ce que ces visages ont de sinistre.

Au-dehors, la prairie s'étend à perte de vue, avec par endroits des lignes de poteaux télégraphiques, parfois une rivière large et peu profonde, voire un château d'eau isolé où la machine s'alimente à l'occasion.

Passagers : Ils sont près de soixante. La plupart des hommes portent d'épaisses moustaches à la mode européenne. Ils sont principalement d'origine allemande ou scandinave.

Horst Van Temmen, un joaillier hollandais, se détache du lot ; c'est un petit homme maigrichon au costume trop grand. Il est attentif à tout ce qui se passe autour de lui et, malgré son âge, a l'esprit vif et les doigts agiles. Il considère le train d'un œil soupçonneux car il sent "qu'il y a quelque chose qui cloche." Parmi les autres passagers, on peut noter Brigid O'Malley, jeune veuve irlandaise très volontaire, accompagnée de ses deux jeunes enfants, Patrick et Brenda, et Jerzy Masalanca, ouvrier polonais trapu, qui est en admiration devant Brigid, mais de loin.

Chasseur approprié : Un lion de montagne, ou une meute de loups.


Un Masque de vapeur

dans l'inconscience et perd en plus 1 point de POU. Cette dernière perte est permanente. Les points de Magie sont bien sûr récupérés durant la journée. Les malheureux rendus inconscients se réveillent à 8 heures, juste à temps pour rater le petit déjeuner.

Tout le monde fait le même cauchemar. Une immense créature boursouflée, aux multiples membres tortueux, poursuit le dormeur à travers un paysage morne et gris. Des choses sombres rappelant le cuir le survolent et leur cri est comme le choc de cymbales. Le ciel est d'un gris de plomb uniforme, deux étranges soleils tentant d'en percer les ténèbres. La tête pointue de la créature est couverte d'une épaisse chevelure, et son corps semé d'ulcères énormes ornés des têtes des compagnons du rêveur, prises dans la peau de la monstruosité. La chose poursuit sa victime impuissante jusqu'à ce que celle-ci tombe et ne puisse plus se relever, s'accroupit sur elle, l'attire contre elle et la dissout dans sa poitrine couverte de croûtes. Les investigateurs se réveillent complètement épuisés, avec une migraine terrible — ils se rendent compte qu'il s'est passé quelque chose, mais rien ne leur permet de savoir qu'ils ont perdu autant de points de Magie.

Petit déjeuner accompagné

Le petit déjeuner est servi à 7 heures. Les personnages sont une nouvelle fois pris de vertige en franchissant le seuil du restaurant (perte d'un point de Magie).

C'est un autre serveur qui officie, mais il ressemble de manière inquiétante aux précédents. Le menu propose les éléments classiques de ce repas. Une fois les couverts débarrassés, les investigateurs entendent le personnel de cuisine faire la vaisselle. La réussite d'un jet en Ecouter fait également détecter un bruit inhabituel à l'intérieur même du restaurant — des gémissements de souffrance.



Sergent Henry Montclair

Un homme est vautré sous une des tables. Il est là depuis la nuit dernière, car, ivre mort, il y a été oublié par ses camarades également imbibés. Il porte un uniforme bleu et gris et un casque bleu ciel — caractéristiques de l'artillerie française de la Première Guerre mondiale.

Henri Montclair est un simple soldat d'un bataillon d'artillerie ayant participé à la Bataille de Verdun. Il a dixneuf ans : c'est un vieillard pour le Front Occidental. Sa capote est déchirée et élimée, son long visage hagard. Il a les cheveux sombres et la taille élancée, porte un bandage autour de la tête et croit se trouver dans un train de transport de troupes qui l'emmène vers la Méditerranée pour une permission bien méritée.

Les serveurs échangent des regards noirs en le voyant sortir en titubant de sous la table. L'un d'eux disparaît dans la cuisine.

Montclair parle un anglais approximatif. C'était un joyeux drille que les horreurs de la guerre ont rendu dur et cynique. Il explique aux investigateurs qu'il est parti alors que les combats faisaient rage et refuse d'abord de croire que cette bataille a été gagnée et que la guerre est finie. Il pense que ses interlocuteurs font partie du personnel puisqu'ils ne sont pas en uniforme. Si certains sont allemands, il devient revêche et renfermé.

Le chef de train arrive peu après par la porte située côté salon et annonce avec brusquerie à Montclair qu'il va le raccompagner jusqu'à son wagon. Un jet réussi en Trouver Objet Caché ou de 1D100 sous l'INT x 3 donne la certitude absolue qu'il ne fait qu'un avec le serveur parti un peu plus tôt. Il a simplement changé de tenue. Son problème, maintenant que Montclair a manqué sa sortie avec le reste de son groupe, est de ramener le soldat dans le bon continuum spatio-temporel. Il lui fait signe, et le Français accepte de le suivre avec un haussement d'épaules. Ils quittent le restaurant par le salon ; le chef de train fait jouer la serrure en étoile. Si les investigateurs ont suivi les deux hommes, ils entrevoient le rougeoiement des cigarettes et entendent des fragments de conversations en français, ce qui leur fait perdre 0/1 point de SAN.

Cinq minutes plus tard, le chef de train revient. S'ils l'ont attendu, les personnages s'aperçoivent qu'il regard maintenant vers leur propre wagon-restaurant. Le petit déjeuner est terminé, la porte refermée et verrouillée avec la clé en étoile.

La nuit du sommeil obscur

Les Masques de Vapeur profitent de la deuxième nuit pour achever leur travail. Le Voyageur Spectral tente d'avertir les passagers, mais dans le train même, il est très affaibli. Il traverse de manière fugace les compartiments des investigateurs au moment où ils se préparent à se coucher, mais ce n'est guère plus que le bruissement d'un papillon de nuit ou une ombre verte qui passe trop rapidement pour être parfaitement perçue. Le Gardien peut autoriser un jet de pourcentage sous l'INT x 3 dont la réussite permet de remarquer le phénomène. Le Voyageur désigne alors le lit et hoche la tête avec tristesse, puis se glisse à travers la paroi dans les autres compartiments pour essayer d'alerter tous les passagers. Ceux qui remarquent le retour du fantôme du quai perdent 0/1 point de SAN.

Après minuit, les Masques de Vapeur redeviennent actifs et dérivent pour reprendre leur poste. De leur gueule se

déverse une vase ectoplasmique d'un vert macabre, gelée abominable qui recouvre le visage des dormeurs et s'insinue dans ses orifices. Chacun a droit à un jet en Chance pour réaliser qu'il se passe quelque chose d'anormal et se réveiller alors que la substance gélatineuse s'écoule sur lui. Une fois en lui, elle capture et transporte l'essence du dormeur, que le masque pompe comme du sang ; il la transmet ensuite dans les veines palpitantes de la peau du wagon-lit, qui est lui-même connecté à la hideuse locomotive.

La victime perd un point de POU par round d'activité du masque. La mort survient lorsque son score atteint zéro. Il ne reste alors d'elle qu'une coquille vide, une enveloppe de peau grise recouvrant un amas d'os désagrégés. Assister au travail d'un masque coûte 1/1D6 points de SAN.

Ces choses cessent de fonctionner quand elles ont subi au moins 8 points de dommages. Elles possèdent toutes 15 Points de Vie. Lorsque l'une d'elles est détruite, la substance qui en était sortie s'évapore en formant un gaz verdâtre. Un jet réussi de 1D100 sous la CON x 5 permet à sa proie de ne pas être prise de nausées pour 1D10 rounds, et le rescapé est autrement indemne.

Dès que ces horreurs ont absorbé les âmes de la majorité des passagers, les serviteurs abandonnent leur apparence humaine et se répandent dans le train, massacrant et dévorant les survivants. Puis ils rassemblent les enveloppes que, l'une après l'autre, ils traînent cahin-caha jusqu'au fourgon à bagages, où ils consomment en toute tranquillité les dernières gouttes d'essence restantes. Les peaux bien vidées sont ensuite jetées dans la plaine infinie où progresse le train.

British East-African Uganda Express, 1903

Voiture-salon : Elle est tout en bois et similaire, dans son agencement, à celle de 1920. Les voyageurs peuvent s'y distraire grâce à un piano. L'opulence victorienne qu'on y trouve offre un grand contraste avec la campagne accidentée de l'Afrique. On aperçoit parfois des lions dans la savane.

Passagers : Il y a quinze adultes, hommes et femmes, ainsi qu'une poignée d'enfants. Tous d'origine britannique, ils appartiennent aux classes aisée et moyenne. Il est très difficile de les convaincre qu'il se passe quelque chose d'extraordinaire, car cela outrage leur sens de la bienséance.

Certaines personnes sont cependant dignes d'attention ; miss Wanda Huntington qui — quel scandale ! — voyage seule. A la fois suffragette et journaliste, elle ne voit donc pas quel mal il y a à cela. Le vaillant sir Albert Cuthbert Clark, soi-disant Grand Chasseur Blanc. Il prétend avoir la capacité de détecter la moindre embrouille, mais ses favoris blancs n'ont pas encore frémi devant les anomalies que le train présente.

Wagon-lit : La plupart des passagers restent debout jusqu'à des heures tardives, occupés à boire et à jouer aux cartes. Ils finissent pourtant par se retirer dans des compartiments somptueusement aménagés, avec des salles de bains privées et des couchettes luxueuses bien faites pour atténuer les malaises dus au voyage. Chacun contient un portrait du roi Edouard VII. Ses traits majestueux sont déformés par un étrange rictus, la grimace affamée du Masque de Vapeur.

Chasseur approprié : Un lion dans la savane africaine.

Exploration

Se déplacer dans les espaces-temps

Les points de connexion entre les différentes séries de train sont marqués par les serrures en forme d'étoile, dont le chef de train possède les clés. Il est possible de les faire jouer en réussissant des jets en Serrurerie, éventuellement modifiés par la difficulté de compréhension d'un mécanisme étranger, ou deux personnes peuvent tenter de défoncer les portes (FOR contre FOR 20 sur la Table de Résistance).

Pour avancer dans le temps, à partir de l'année en cours pour les investigateurs, il faut franchir le seuil qui sépare la cuisine du fourgon à bagages, ce qui permet de pénétrer dans des wagons du futur — dans ce scénario, il s'agit d'un train de marchandises de la Southern Pacific, en 1934.

Pour aller en arrière, il faut passer la porte située à l'arrière du wagon-lit des personnages. Quatre exemples de train d'époques antérieures vous sont proposés, car les investigateurs devraient en toute logique progresser plutôt dans cette direction.

Les serviteurs savent comment rejoindre le convoi de leur choix, quand ils le désirent, mais comme ils ne sont pas du tout bavards, les personnages vont sans doute être obligés d'explorer chaque train, et peut-être se retrouveront-ils au commencement des voyages ferroviaires, au 19ème siècle, voire à leur fin, dans quelque futur inimaginable. Mais pourquoi s'intéresser à des détails aussi compliqués ? Donnez aux joueurs l'impression que les trains se succèdent de manière aléatoire.

Il n'existe en tout que douze serviteurs. Ce n'est pas très important, puisqu'ils peuvent tous officier dans tous les espaces-temps. La logique voudrait que lorsqu'on en tue un dans une époque, il disparaisse de toutes les autres. Le Gardien décidera si cela s'avère vrai dans sa campagne.

Se déplacer le long du train

Une petite section fermée relie les voitures et occupe l'intervalle qui les sépare, par dessus le système d'attelage. On y ressent beaucoup plus le rythme du train. Aux extrémités des wagons, des portes latérales donnent accès à l'extérieur, comme indiqué sur les plans. Elles sont bien sûr verrouillées (FOR 20). Dès que l'une d'elles est ouverte, on peut sauter du train ou grimper sur le toit.

Les investigateurs souhaiteront peut-être désaccoupler les voitures en défaisant les crochets d'attelage. Bien que la plateforme puisse être repoussée sur le côté, elle dévoile des câbles verts qui palpitent (des tendons) et de minces tuyaux d'une grande solidité (des veines) — ce n'est vraiment pas un système d'attache ordinaire. Des jets en Idée réussis suggèrent qu'un tel ensemble devrait être contrôlé par la locomotive ou y être relié.

Liaison voiture-restaurant— fourgon à bagages

Les serviteurs ont installé une passerelle entre les portes de gauche situées à l'extrémité de la cuisine et à l'arrière du fourgon à bagages. Le train suivant une perpétuelle ligne droite à travers la plaine, ce raccourci est parfaitement stable et leur évite de passer par les toits.

Si les investigateurs remarquent cette passerelle et l'empruntent plutôt que de franchir la connexion entre les voitures, ils aboutissent au fourgon à bagages et non dans quelque train du futur (comme celui de la Southern Pacific en 1934).

Descendre du train

Pour sauter d'un train en marche, il faut réussir un jet en Sauter ou encaisser 2D6 points de dommages, conséquence de la culbute qui entraîne le maladroit loin du convoi. L'aspect du terrain dépend ici du wagon d'où on saute. Ainsi, si on jaillit de la voiture russe, on atterrit dans ce que l'on pourrait prendre pour les neiges sibériennes de 1901.

Mais tous ces paysages sont illusoires, ce que l'on peut deviner d'après le flou de l'horizon. Les immenses plaines ou contrées sauvages paraissent étrangement tronquées. Comme

Transsibérien, 1901

Voiture-Salon : Il s'agit du salon de première classe du Transsibérien, une autre création de George Nagelmackers, le père de l'Orient-Express. Cette magnifique voiture est ornée de boiseries incrustées d'ivoire, de tapis luxueux et d'un orgue. Une bonne flambée y est allumée dans un fourneau ventru dont le conduit aboutit au toit. Les voyageurs fument, jouent aux cartes et boivent des quantités incroyables de thé, maintenu au chaud dans un grand samovar.

A l'extérieur, on aperçoit les étendues infinies de neige et de forêt de Sibérie.

Passagers : Ils sont trente hommes et femmes, tous superbement vêtus dans le style de la fin de l'époque victorienne. Ce sont des gens riches, des aristocrates de la cour du tsar. Fidèles au style de l'époque, la plupart parlent un français passable en plus du russe.

Le redoutable espion borgne du tsar, le comte Igor Varenscha, se trouve parmi eux ; revenu depuis peu de Mandchourie, il est impatient de remettre son rapport au monarque. Cet homme, âgé de presque cinquante ans, a une allure très militaire, très raide. Contrairement à ses compagnons de route, il connaît quelques mots d'anglais.

Wagon-Lit : Les passagers se retirent de bonne heure — il fait plus chaud sous les couvertures. Les compartiments, luxueux, sont ornés de lambris incrustés et de tables de toilette en marbre. Les Masques de Vapeur y sont dissimulés dans la marqueterie murale.

Chasseur Approprié : Un tigre de Sibérie ou une meute de loups.

il apparaîtra plus tard, il s'agit en fait d'une plaine infinie totalement lisse.

Quelle que soit la direction qu'ils suivent, les fuyards rejoignent systématiquement une voie ferrée et voient le train surgir au loin. Il n'y a qu'une seule manière de quitter cette dimension : remonter dans le train, à moins d'être dévoré par les Chasseurs.

Ces créatures ectoplasmiques parcourent cette région, sous la forme des prédateurs adaptés aux paysages illusoires. Leur pouvoir est cependant limité, et il subsiste toujours un élément qui rappelle leur véritable nature. Si un Chasseur apparaît comme une bête naturelle, celle-ci est plus grande ou plus hideuse qu'un représentant de l'espèce réelle. S'il se fait passer pour un groupe de créatures (une meute de loups par exemple), une fine membrane les relie toutes, que peuvent repérer les gens au regard le plus perçant.

Pour chaque exemple d'espace-temps sont indiquées les formes les plus appropriées. Mais quel que soit leur aspect, l'attaque des Chasseurs est toujours celle notée dans les caractéristiques.

Se déplacer sur le toit du train

S'il est difficile d'escalader un wagon pour passer sur le toit, ce n'est pas une tâche impossible. C'est même la manière la plus rapide et la plus sûre d'atteindre le fourgon à bagages. Des poignées faites d'une sorte de cuir, réparties sur le toit, permettent de s'y accrocher facilement, mais pour passer entre les voitures, il faut réussir un jet en Sauter ou en DEX. En cas d'échec, l'investigateur concerné perd 3D6 Points de Vie, quoique le Gardien puisse le laisser atténuer ce résultat par divers jets en Chance ou en DEX.

Le paysage ressemble à ce que ces acrobates pouvaient imaginer, du moins jusqu'à ce qu'ils rejoignent le fourgon. Là, ils découvrent le vide d'un autre monde : un ciel gris de plomb et des horizons qui se fondent dans l'infini. Plus dépaysant encore, la maigre lumière de deux soleils tente de percer la brume grise. Ce spectacle coûte 0/1D3 points de SAN, car il prouve aux voyageurs qu'ils sont dans un autre continuum spatio-temporel. Ceux qui quittent alors le train voient les Chasseurs tels qu'ils sont, d'énormes créatures en forme d'oiseaux, aux nombreuses gueules écumantes (et perdent 0/1D6 points de SAN).

Le fourgon à bagages

C'est là que se nourrissent les serviteurs. On y entre par la porte verrouillée située au bout de la cuisine (à l'extrémité du wagon-restaurant) ou par le toit, en ouvrant un de ses panneaux de ventilation (FOR 25, mais trois personnes peuvent s'associer).

L'intérieur est un vrai charnier. Six serviteurs s'y trouvent, sous leur apparence réelle, répartis selon la volonté du Gardien. Comme les fourmis, ces humanoïdes allongés ont des membres d'une grande finesse et une peau rugueuse. Des touffes de poils raides en jaillissent par endroits. Leurs yeux sont brillants, leur gueule aussi large que celle des grenouilles mais pleine de dents.

Southern Pacific, 1934

Wagon à marchandises : Il est en bois, vide et traverse l'Oregon à destination de Portland. Il n'y a pas de porte à ses extrémités, mais deux grands panneaux coulissants en son milieu. Les serviteurs ne viennent là que pour récupérer les cadavres des malheureux qui y meurent.

Une page du journal de Portland, jetée dans un coin, toute chiffonnée, témoigne de l'année en cours. Le reste du quotidien (ainsi que quelques planches de la voiture) a servi à alimenter un feu allumé dans un tonneau et qui produit une chaleur grasse, offrant un maigre confort dans ce wagon plein de courants d'air. On peut voir par les fentes des parois les grands sapins qui se dressent le long de la route que suit le train pour rallier les Oregon Cascades depuis Chemult. Une mince pellicule de neige persiste sur le sol.

De nuit comme de jour, les vagabonds qui occupent cette voiture sont assis ou étendus, somnolents, prêts à sauter si le convoi est dirigé sur une voie de garage ou si la police du rail surgit afin de briser quelques têtes.

Ils ont démoli la seule caisse présente, qui contenait des boîtes de compote de fruits. Sept ont été vidées et traînent sur le plancher. Leurs étiquettes éclatantes montrent un garçon souriant, au regard étincelant de faim. Ce sont les Masques de Vapeur de ce convoi.

Passagers : Ces vagabonds pourraient se montrer hostiles envers des étrangers bien chaussés, se faufilant à bord si discrètement qu'ils semblent apparaître d'un coup, comme par magie. Si les investigateurs se montrent arrogants et, dans le même temps, guère capables de se défendre, ils seront peut-être attaqués. D'un autre côté, s'ils sont grands et forts, s'ils placent quelques bonnes blagues ou s'ils ont de la nourriture à distribuer, ils seront les bienvenus. Mais ils ne doivent en aucun cas s'attendre à trouver des alliés. Ici, c'est chacun pour soi.

Frisco Jack a à peine trente ans, ses cheveux châtains sont courts et ébouriffés, et il est maigre comme un clou. Il est brillant, cultivé et s'exprime bien, vivant témoignage de la dureté de l'époque qui l'a mis dans cette situation. Il s'occupait de stock, dit-il, mais maintenant il ne s'occupe plus que de soupe.

Ce véhicule du futur donne une vision sinistre des années à venir. Des investigateurs malins et s'y connaissant en finances pourraient obtenir de Jack ou du journal des détails qui leur permettront de préserver leurs ressources financières.

Chasseur approprié : Policier du rail muni d'une matraque et d'un revolver.

Les différents compartiments du fourgon sont remplis de "ballons" faits d'humains nus, qui s'agitent et retombent, les précédentes victimes des Masques. Parfois, un immonde liquide vert s'écoule d'un de ces corps-ballons ; le mets de prédilection des serviteurs, qui s'accroupissent pour lécher et sucer le produit de ces suintements, ou se dressent de toute leur hauteur afin d'attraper les cadavres et de récupérer les dernières gouttes subsistant à l'intérieur, manœuvre que leurs langues préhensiles effectuent avec adresse. Après en avoir fini avec un corps, ils le jettent par une des portes de chargement, qui sont ouvertes.

Des tuyaux de chair verts, tortueux et palpitants, courent sur le sol du couloir menant à la locomotive ; ils sont identiques à ceux de l'attelage des voitures, mais battent et se tortillent au rythme fou des cœurs condamnés.

Un chandelier indescriptible est suspendu dans ce passage, composé de morceaux de corps humains. Chaque bougie ruisselante est fichée dans une tête au crâne percé. Voir l'intérieur de ce wagon fait perdre 1/1D8 points de SAN.

Les investigateurs capturés ne résisteront pas longtemps une fois là, car les cadavres frais fournissent de bien plus intéressantes décorations de chandeliers que les enveloppes desséchées. Les serviteurs ne poursuivent cependant pas ceux qui sautent du véhicule. Il n'y a dans cette dimension que le train et les Chasseurs... les créatures savent que les évadés ne peuvent que revenir ou mourir.

La locomotive

La locomotive est énorme, noire et libère une épaisse fumée verdâtre bouillonnante, à l'odeur aussi forte que nauséabonde, mélange de pneus et de chair brûlés.

Le tender est plein d'enveloppes humaines et de faux charbon — une substance glissante, noire, coupante, composée de plaques suintantes aussi tranchantes que de l'obsidienne. Exigez des jets en DEX avec un multiplicateur approprié. En cas d'échec, de nombreuses entailles aux mains et aux pieds provoquent une perte de Points de Vie ; de plus, l'odeur du sang attire l'attention de la Chose-Conducteur.

Cette monstruosité est une grosse masse rose bulbeuse. Sa tête est un amas bouffi d'où émergent de petits yeux semblables à des grains de raisin. Des bourrelets de chair s'en écoulent en mare sur le plancher et des filaments d'épaisseurs diverses en émergent. Ces appendices flasques sont accrochés aux leviers et aux interrupteurs ou les enveloppent. (Comme si quelqu'un pouvait imaginer qu'il en soit autrement, un jet réussi en Conduire un Engin Lourd permet de comprendre que les connections et les contrôles de ce véhicule ne sont pas d'un modèle courant parmi les locomotives terrestres.)

L'attention de la Chose-Conducteur est rivée sur la baie vitrée de l'avant de la cabine, par laquelle elle surveille la grisaille inaltérable de son environnement. Si elle est attaquée, elle continue à se consacrer à son travail, tandis que de nouveaux tentacules, plus solides, jaillissent de son dos pour riposter ou repousser les gêneurs.

Les artères et tendons palpitants qui maintiennent la cohésion du train disparaissent dans ce qui devrait être le foyer. Au-dessus, quatre leviers luisants de chaleur, tous relevés, se détachent sur le pare-feu. Ils commandent le mécanisme qui permet de renvoyer les différentes versions du convoi dans leurs époques respectives. (Si les joueurs ne font pas le rapprochement, c'est le moment idéal pour qu'un jet en Conduire un Engin Lourd ou sous l'INT x 3 le leur suggère.)

Ses caractéristiques montrent que la Chose Conducteur sait bien se défendre, sans toutefois être un redoutable combattant. Une de ses armes n'est cependant pas mentionnée parmi ces caractéristiques ; c'est au Gardien de décider si elle l'utilise ou non.

Le train est alimenté par une vision de l'univers ; il tente perpétuellement de l'absorber ou d'être absorbé par lui. Le foyer contient donc tout l'univers — les galaxies, quasars, nœuds temporels, filaments de matière — et, bien sûr, en son centre tourbillonne l'horreur impie d'Azathoth, parfaitement visible et flamboyante dans ce vide fini et infini bien qu'éloignée d'une multitude d'années-lumière. Si la Chose-Conducteur ouvre la porte du foyer, les investigateurs qui regardent à l'intérieur voient le dieu et perdent 1D10/1D100 points de SAN.

Une fois tuée, la Chose Conducteur se dissout en un tas de cendre et de poussière, libérant l'accès à la cabine.

Conclusion

Quiconque touche les commandes est attaqué par le Pouvoir du train. On ne peut le savoir à l'avance, à moins que le Gardien n'autorise un jet en Mythe de Cthulhu qui permette de deviner le danger. Les personnages les plus prudents penseront peut-être à se servir de cordes ou de ceintures. En cas de contact direct, confrontez le POU de l'investigateur concerné à un POU de 12. Un malheureux qui se laisse submerger enfle pour atteindre les proportions de la Chose-Conducteur, perdant ainsi toute trace d'humanité et d'individualité. Ce changement d'état entraîne chez lui une perte de 1D3/1D10 points de SAN, et de 0/1D6 points chez les spectateurs. Si le personnage reste cohérent, il peut contrôler le train à volonté.

Si le POU de l'investigateur n'est pas vaincu, la connaissance du fonctionnement du train envahit son esprit, sans toutefois l'écraser. L'usage des commandes lui devient parfaitement clair.

Une fois les leviers abaissés, le convoi perd tout contact avec la volonté et l'énergie du dieu. Le cosmos contenu dans le foyer disparaît. Les locomotives et wagons de tous les espaces-temps retournent à leur point de départ. Si les personnages se tiennent tous dans la locomotive, ils voient y apparaître également deux serviteurs, un mécanicien et un pompier, qui s'évanouissent tout aussi soudainement. Des nuages de vapeur jaillissent d'un peu partout.

Retour

A leur retour dans leur dimension, les investigateurs sentent le tambourinement et les claquements de vrais rails sous leurs pieds, et un coup d'œil par la fenêtre leur suffit pour voir l'aube qui se lève. Puis un peu comme s'il se réveillait en sursaut, chaque passager se rend compte qu'il descend du train dans son espace-temps, à son point de départ. Lorsque le dernier a débarqué, le convoi spatio-temporel vacille et s'évanouit.

Tous les voyageurs, dans tous les espaces-temps, vivent la même expérience désorientante. Sont-ils montés dans le train qui s'avance *maintenant* ? Sans doute non, mais c'est celui qu'ils voulaient initialement prendre, juste à l'heure. Il ne s'est pas écoulé une seconde depuis qu'ils ont grimpé à bord du Train qui Jamais ne Fut.

Quelque part dans les environs, partout et nulle part, une silhouette en noir portant un grand chapeau expire ses dernières bouffées de vapeur, expulsant un flot de fantômes souriants qui se dispersent dans la brise. En même temps que les derniers disparaissent, la forme s'effondre, ne laissant là qu'une pile étonnante de vieux vêtements — d'hommes, de femmes et d'enfants de toutes les époques. Le Voyageur Spectral est libre.

Récompenses et récurrences

Ramener les diverses voitures dans leurs époques respectives permet aux investigateurs de récupérer 2D6+1 points de SAN si les Masques de Vapeur n'ont fait aucune victime dans leur train. Ils obtiennent 1D6+1 points de SAN s'ils parviennent à retourner dans leur continuum et à renvoyer dans le leur quelques autres survivants.

Le Train qui Jamais ne Fut n'est peut-être plus, à moins qu'il n'ait été/ne soit recréé par un autre groupe de serviteurs prêts à de nouvelles courses dans l'infini. Laissez les personnages croire ce qui leur apporte le plus de réconfort.

Caractéristiques

LE VOYAGEUR SPECTRAL, fantôme composé

INT 9 POU 58

Compétences : Lancer un Avertissement Obscur 90%, Représentation Gazeuse 90%.

Perte de SAN : 0/1D4.

HENRI MONTCLAIR, 19 ans, artilleur de la Troisième République

FOR 11	CON 10	TAI 12	INT 12	POU 12
DEX 14	APP 13	EDU 12	SAN 57	Pts de Vie : 11

Bonus aux dommages : +0.

Armes : Coup de Poing 54%, dommages 1D3.

Compétences : Anglais 15%, Baratin 48%, Calculer une Trajectoire 35%, Conduire un Engin Lourd 54%, Esquiver 43%, Français 60%, Fusil 36%, Grimper 61%.

CARACTÉRISTIQUES D'UN SERVITEUR TYPE

FOR 20	CON 15	TAI 15	INT 9	POU 10
DEX 10	APP 7 (0)*	Pts de Vie : 15		

** Le zéro fait référence à la véritable apparence de la créature.*

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Coup de Poing** 65%, dommages 1D3 + bd.
Griffes 45%, dommages 1D4 + bd.
Morsure 40%, dommages 1D6.

*** Seule arme utilisée sous forme humaine, quoique, dans une situation désespérée, l'un d'eux pourrait se laisser aller à mordre.*

Armure : 3 points de peau rugueuse.

Compétences : Ecouter 35%, Grimper 90%, Sauter 55%, Se Déguiser en Humain 90%, Discrétion 60%, Trouver Objet Caché 60%.

Perte de SAN : 0/1D6 points vu sous forme monstrueuse.

	FOR	*CON*	*TAI*	*DEX*	*POU*	*Pts de Vie*
UN	17	13	17	15	9	15
DEUX	18	17	15	14	10	16
TROIS	16	15	19	17	8	17
QUATRE	20	16	20	16	9	18
CINQ	18	18	16	16	11	17
SIX	18	13	17	16	9	15
SEPT	17	16	16	18	7	16
HUIT	19	14	18	17	9	16
NEUF	19	14	14	16	10	14
DIX	20	16	19	20	11	18
ONZE	18	13	15	18	10	14
DOUZE	18	18	16	17	11	17

MASQUE DE VAPEUR, instrument infernal

TAI 2 INT 13 POU 15 Pts de Vie : 15

Compétences : Absorber l'Ame 100%.

Il y a un Masque de Vapeur par passager.

CHASSEUR SUR LE SEUIL, carnassier sans forme

FOR 30	CON 20	TAI 50	INT 8	POU 15
DEX 12	Pts de Vie : 35			

Bonus aux dommages : +4D6.

Armes : Attaque* 60%, dommages 1D10 + bd.

** L'arme varie en fonction de la forme adoptée par le Chasseur. S'il s'est divisé en plusieurs éléments, les dommages résultent de différentes attaques.*

Armure : 6 points d'une matière d'un autre monde.

Compétences : Déguisement 75%, Suivre une Piste 90%, Trouver Objet Caché 90%.

Perte de SAN : 0/1D6 points vu sous forme monstrueuse.

2 Chasseurs identiques surveillent le train, dans l'attente d'une proie.

LA CHOSE-CONDUCTEUR, mécanicien informe

FOR 18	CON 20	TAI 30	INT 2	POU 16
DEX 8	Pts de Vie : 25			

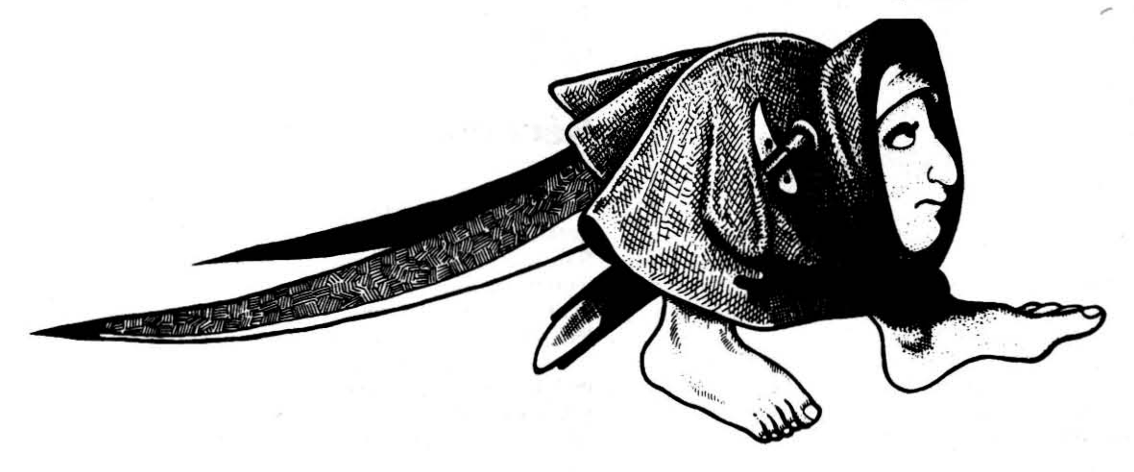
Bonus aux dommages : +2D6.

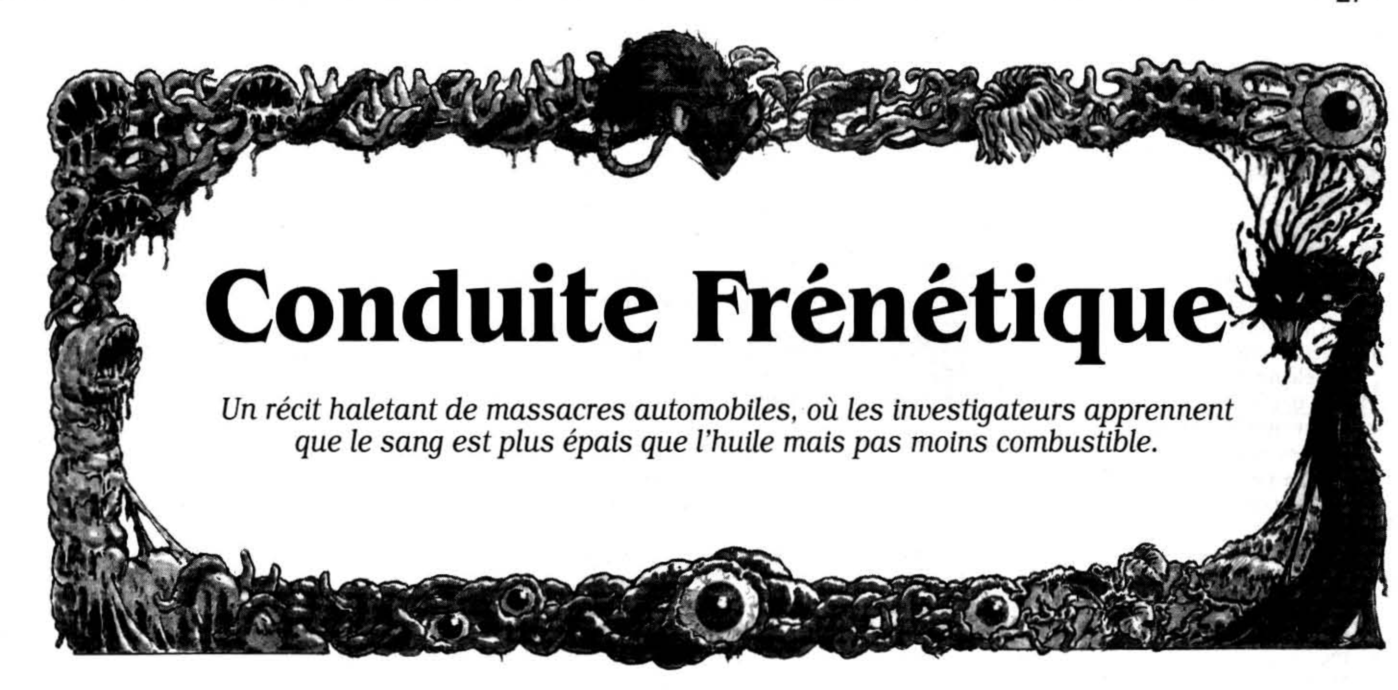
Armes : Tentacule 40%, dommages 1D8 + bd.
Lutte* 40%, dommages spéciaux.

** Les adversaires saisis sont projetés hors du poste de conduite. La victime doit confronter sa FOR à celle de la Chose-Conducteur pour résister et se libérer.*

Compétences : Conduire une Locomotive 100%.

Perte de SAN : 1/1D8 points.





Conduite Frénétique

Un récit haletant de massacres automobiles, où les investigateurs apprennent que le sang est plus épais que l'huile mais pas moins combustible.

Les automobiles sont dangereuses. Les automobiles tuent. Les automobiles rôdent dans les rues des villes, en quête de gens à estropier. Les hoquets de leurs moteurs polluent l'air. Elles envoient des projections d'eau boueuse sur les piétons, essaient de les faire glisser dans les flaques et tomber. Leurs calandres ont un étrange éclat. Des dents de métal s'y dénudent en un rictus sinistre. Leurs phares et leurs pare-brises réfléchissent les lumières des rues dans la nuit, empêchant de distinguer leur conducteur. Leur vilebrequin peut vous écraser le cerveau. Leurs roues se bloquer. Leurs freins ne plus répondre. Les automobiles sont dangereuses. Les automobiles tuent.

Informations destinées au Gardien

Rupert Putney est un conducteur enragé. La vitesse lui apporte l'oubli, et il a beaucoup de choses à oublier. Sa sœur vient de mourir, son père est profondément méchant et son jumeau abominable. Il est vital pour lui que les investigateurs retrouvent ce monstre. S'ils ne le font pas, Rupert va devenir fou.

Sa première rencontre avec les personnages n'est pas vraiment une réussite. En fait, c'est tout juste s'il ne les tue pas.

Roues bloquées, freins inopérants

Les automobiles tuent. Ce scénario se déroule dans une grande ville des Etats-Unis au mois de mai. Il débute par un accident, qui se produit à n'importe quelle occasion ; il suffit que les investigateurs se déplacent en voiture (le Gardien peut choisir de placer cet événement au cours d'une autre affaire).

Ils roulent dans une rue animée. Brusquement, une Bugatti allant en sens inverse coupe à travers la chaussée et fonce droit sur eux. Il suffit de réussir un jet en Trouver Objet Caché pour remarquer que le conducteur manœuvre désespérément son volant mais que la Bugatti ne répond pas. Un jet réussi sous la moitié de Conduire une Automobile leur permet d'éviter le véhicule fou.

En cas d'échec, c'est la collision. La Bugatti heurte une bouche d'incendie après que la force de l'impact a fait valser les deux voitures à 180°. Les investigateurs doivent Sauter ou Esquiver pour éviter de subir 2D6 points de dommages, qui sont alors réduits de moitié. Le conducteur doit également réussir un jet de Chance pour empêcher le véhicule de se renverser ; s'il se retrouve les roues en l'air, il lui faudra d'importantes réparations avant de pouvoir servir à nouveau.

Si le choc est évité, la Bugatti se précipite droit sur la bouche d'incendie. L'auto des personnages est légèrement endommagée par les éclats qui volent, une vitre en est brisée et la peinture un peu éraflée sur la gauche.

L'accident, se produisant dans un quartier à forte densité de population, attire immédiatement une foule animée et intéressée, ainsi que plusieurs policiers.

Rupert Putney, le conducteur de la Bugatti, est légèrement blessé, mais sort néanmoins de l'amas de ferrailles et présente ses excuses. Il paraît être d'un calme peu naturel. Un jet réussi de Psychologie permet toutefois de noter que derrière cette façade se cache un désespoir contenu. Il n'a qu'une envie, monter dans une autre auto et continuer de rouler, et doit maîtriser cette impulsion.

Rupert reconnaît le nom ou le visage de l'investigateur le plus expérimenté, mais est incapable de se rappeler où et quand il l'a déjà rencontré. Un jet réussi en Connaissance permet aux personnages de se souvenir qu'ils ont vu à plusieurs reprises le nom de leur interlocuteur dans les rubriques mondaines des journaux. En tout cas, la foule l'a reconnu et l'acclame. La police fait le constat avec résignation, sachant que l'affaire n'ira jamais devant un tribunal.

L'inspection de la Bugatti révèle que les câbles de frein ont été sectionnés. Un jet réussi de Mécanique suggère que le volant et les freins ont été sabotés avant l'accident.

La Bugatti

C'est un modèle de 1926 avec un moteur Type 30, aux accélérations rapides et à la vitesse maximum de 120 km/h. Elle est équipée de quatre sièges en cuir rouge, sa carrosserie sportive est bleu ciel, soulignée de bleu royal, et ses roues aux jantes à rayon également soulignées de bleu royal. Des ouvertures délicatement arrondies y font office de portes. Voir le plan page 29 pour les détails.

Rupert Putney

Malgré son jeune âge, le visage de ce blond dilettante est profondément marqué. Son crâne porte une cicatrice triangulaire, le moindre de ses souvenirs de guerre.

Rupert est charmant, mais son attitude ouverte dissimule des problèmes psychologiques qui deviennent apparents dès que l'on dépasse avec lui le stade des relations superficielles. Il est excessivement sensible au vertige (depuis son effondrement nerveux durant la guerre) et souffre d'une phobie pathologique de tout ce qui est petit et poilu (depuis l'enfance). Il n'a autrement peur de rien et est même téméraire.



Rupert Putney

Les éléments suivants, connus, circulent dès que des gens se rassemblent et que les langues se délient. Un investigateur qui habite dans cette ville peut se souvenir de chacune de ces rumeurs en réussissant un jet de Connaissance.

- Rupert Putney est le seul fils d'un père fortuné. C'était un as de l'aviation durant la guerre, mais il a été réformé pour raisons médicales après un atterrissage dramatique. Depuis, il pilote les voitures de son père et conduit vite et imprudemment. Il a reçu plusieurs citations à comparaître à cause de cela, mais aucune ne l'a encore contraint à renoncer à son vice.

- D'aucuns, peu amènes, le prétendent toxicomane.

- Amy, sa sœur, est morte il y a deux mois d'une péritonite ayant succédé à une grave crise d'appendicite.

- Putney père, maintenant à la retraite, était un impitoyable industriel de la sidérurgie, qui avait connu une grande réussite professionnelle. Il a prudemment investi son argent dans des industries automobiles américaines.

Le Domaine Putney

Quelques jours après l'accident, l'investigateur reconnu par Rupert reçoit un message de celui-ci disant qu'il a tardivement fait le rapprochement entre ses victimes et le récit d'un de leurs exploits dans un journal. Il aimerait leur proposer un travail, "avec un salaire approprié" et leur fixe rendez-vous pour le lendemain après-midi. Leur automobile étant certainement en réparation, il offre de leur envoyer la sienne. Il présente encore toutes ses excuses pour l'accident et conclut en indiquant qu'il espère que les personnages n'ont pas subi de dommages durables. La lettre est exquise.

L'auto qui, le lendemain, vient chercher les invités risque de les décevoir ; il s'agit simplement d'une vieille Chevrolet de 1919. Cependant, avec plus de 50% en Mécanique, on s'aperçoit immédiatement qu'elle est dans un état parfait. La boîte à gants contient une paire de gants de conduite pour dame poussiéreux.

Gilbert Fleming, le chauffeur des Putney, est grand, l'air très réservé, poli, et ne parle que lorsqu'on lui adresse la parole.

La maison Putney n'est pas opulente, mais elle est vaste et située dans un quartier riche. Un chemin de graviers blancs contourne la demeure pour en rejoindre l'arrière, où se dresse un garage de briques de construction récente entouré de pelouses. Au-delà, un grand verger depuis longtemps à l'abandon s'est transformé en une jungle d'herbes hautes, de sumacs vénéneux et d'arbres déformés.

Le garage

Les investigateurs étant conduits près de ce bâtiment, ils remarquent que le local, ouvert, contient une quantité impressionnante d'équipement et de machines. Il y a là deux autres voitures : la Bugatti accidentée, sur laquelle travaille un mécanicien, et une autre, époustouflante, également une Bugatti, mais le modèle de course.

La maison

Bizarrement, l'entrée principale en est située sur l'arrière, en face du garage, comme si la famille avait voulu se détourner du monde. Un valet apparaît à la porte d'entrée — donc celle de derrière — et prend cartes, manteaux et chapeaux des visiteurs. L'intérieur de la demeure est spectaculaire, avec

Les automobiles sont dangereuses

tous les biens et les installations que l'on s'attend à trouver à partir d'un certain niveau de richesse, mais l'atmosphère est sinistre et peu chaleureuse. Le chauffage central est réglé pour entretenir une chaleur oppressante. Avec un jet réussi en Ecouter, on note un grincement régulier et un murmure de voix : une femme pousse un vieil homme installé dans un fauteuil roulant à travers la pelouse, vers l'ascenseur manuel. Il est enveloppé de couvertures. Elle porte un assortiment voyant de vêtements du soir et d'autres, pratiques, des bottes confortables, le tout surmonté d'un chapeau désinvolte et d'un boa en plumes. Elle parle sans cesse, riant de ses propres plaisanteries. La tête du vieillard remue au rythme des grincements de roues.

Le salon

Le valet emmène les visiteurs au salon puis va chercher Rupert. La pièce, située au rez-de-chaussée, ouvre sur la pelouse et le garage par d'immenses portes-fenêtres. Ses dimensions sont imposantes, et sa décoration date d'il y a plusieurs années. Un bon feu brûle dans la cheminée ornementale, quelle que soit la saison. Le couvercle d'un piano inutilisé est couvert de photographies entourées de crêpe noir, représentant deux femmes, une jeune et une âgée. Cette dernière paraît abattue, mais sa cadette a dans le regard la même expression qu'affiche parfois Rupert, quelque chose d'implacable quoique désespéré.

Rupert arrive, vêtu d'un pyjama et d'une robe de chambre. Il se remet encore des suites de l'accident. A un moment donné, ses invités entrevoient son ventre, traversé d'une grande cicatrice. Un jet réussi en Premiers Soins ou en Médecine indique que cette balafre est trop atténuée pour résulter d'une blessure de guerre ; c'est certainement la trace d'une opération qu'il a subie étant enfant.

Leur hôte ne souhaite pas parler de l'accident. Il coupe court à toute discussion concernant la Bugatti. "Compétition", laisse-t-il échapper en faisant référence à l'Indy 500, qui doit se courir à la fin du mois.

La Chevrolet

La Chevrolet est à peine moins laide que l'habituel Modèle T. Elle est vert olive avec des roues "d'artillerie" en bois, et sa vitesse maximale est de 65 à 80 km/h. Elle dispose de quatre portes et d'un démarreur (pas besoin de manivelle). Son moteur, de faible puissance, est mou mais fiable et régulier, capable de supporter bien plus de mauvais traitements que celui de la caractérielle Bugatti. Son plan n'est pas fourni, mais plus loin, une illustration la représente avec Rodney au volant.

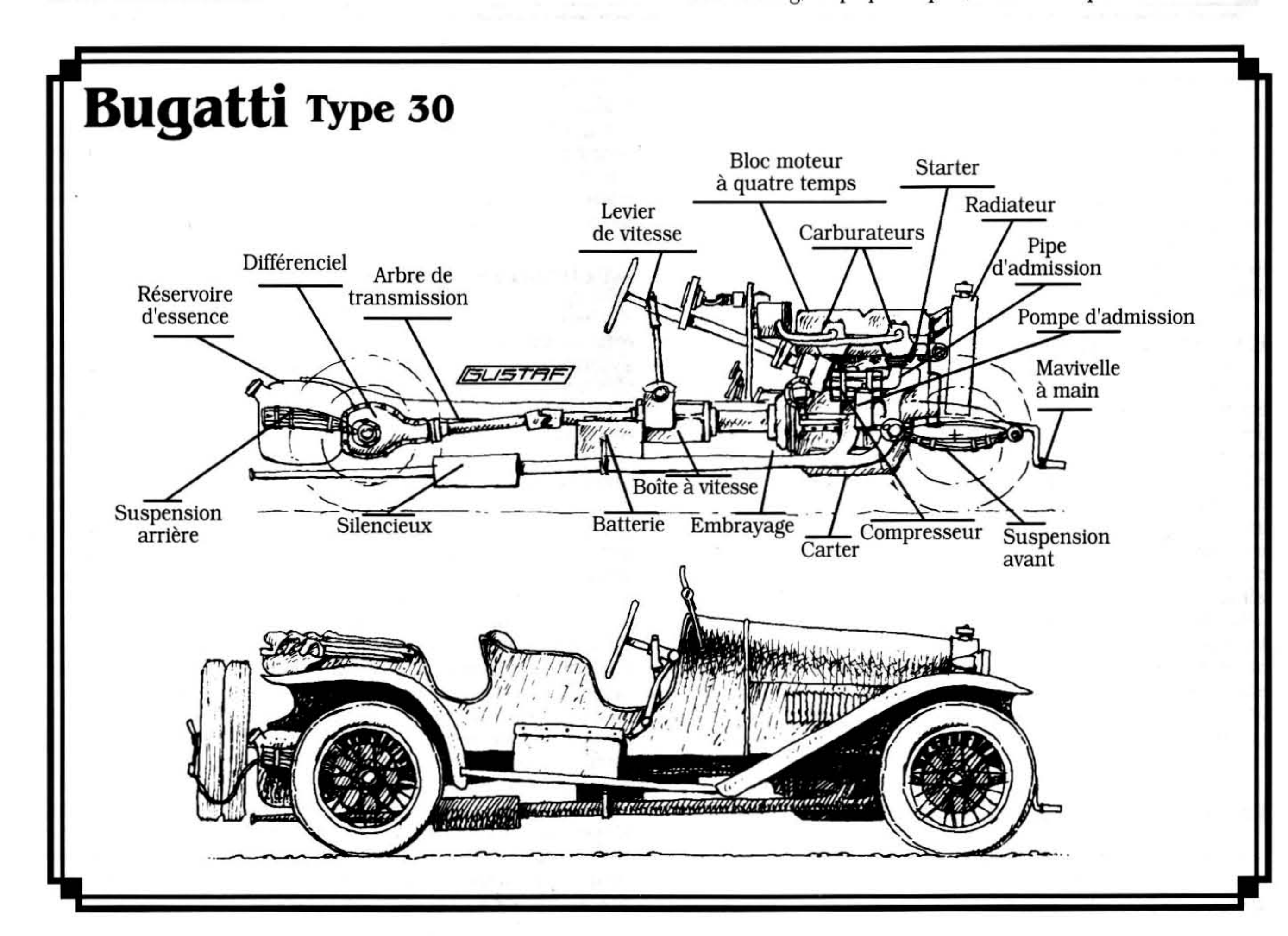
Si on le lui demande, il indique que les photographies représentent sa sœur Amy et sa mère. Celle-ci est morte après une chute dans un escalier, et Amy il y a deux mois, d'une péritonite, une infection de l'abdomen. Ils étaient très proches l'un de l'autre, mais le seul souvenir de leur enfance qu'il dévoilera, c'est leurs jeux dans le verger. La Chevrolet qui a transporté les investigateurs était à elle.

Le contrat

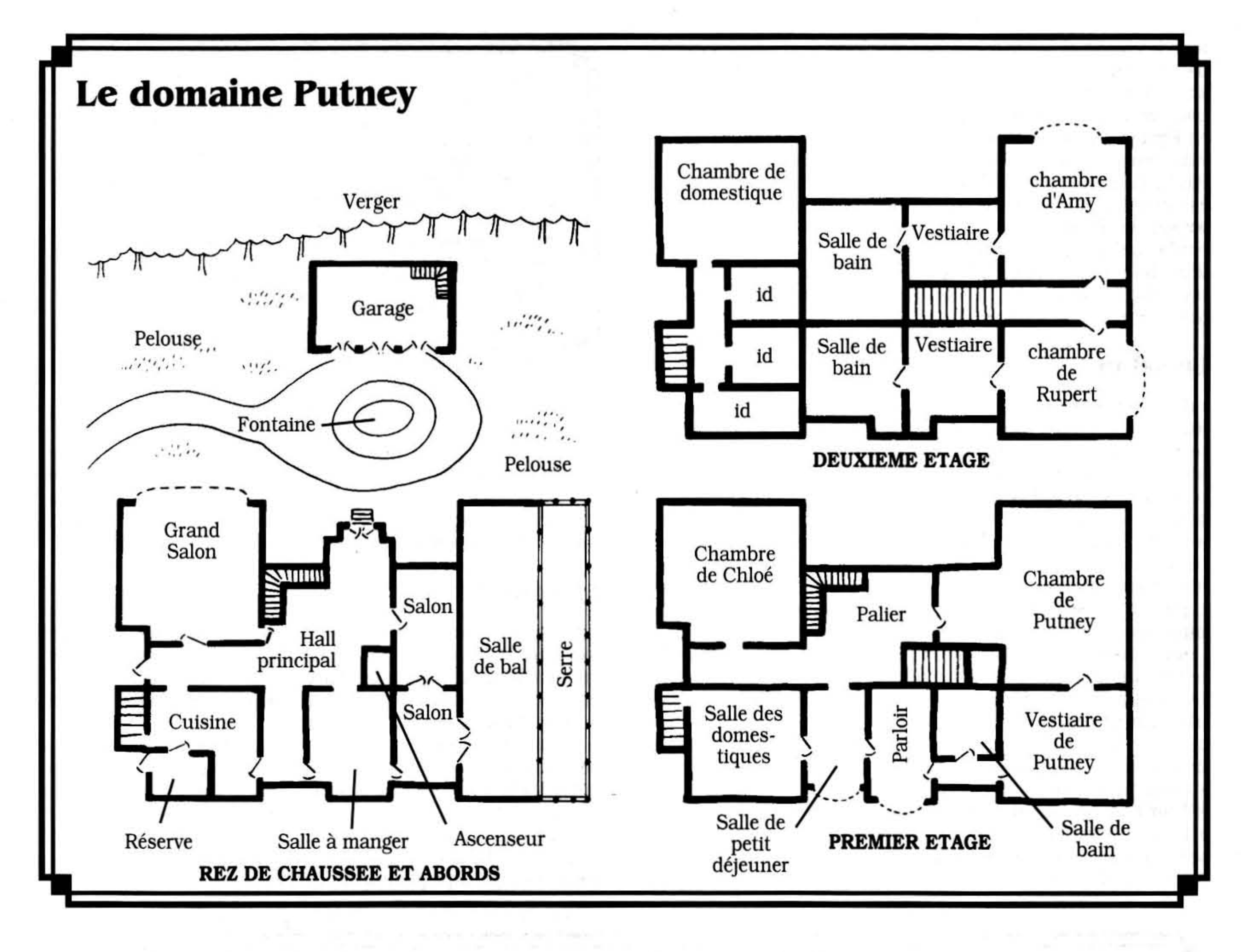
Rupert souhaite engager ses invités. Il veut qu'ils retrouvent son frère Rodney, une brebis galeuse qui a déserté la maison tandis que lui-même se battait en France. Maintenant que sa mère et sa sœur sont mortes et que son père a beaucoup décliné, c'est la seule famille qu'il lui reste.

Le jeune homme ne possède qu'une seule piste. Rodney a une parente — Rupert laisse entendre avec gêne qu'il s'agit en fait de la mère de son frère — avec qui il a gardé contact. Elle vit à Detroit.

Rupert propose un autre indice, moins précis. Comme le reste de sa famille, Rodney aime les voitures. "Nous avons ça dans le sang," explique Rupert, et il semble parler littéralement.



Le domaine Putney



Il pense que Rodney doit avoir un travail lié au secteur automobile — dans un garage, une usine ou peut-être un circuit.

Il en fait la description : petit et guère musclé, mince, les cheveux sombres et la canine gauche tordue. Sur une brusque inspiration, il annonce être presque certain qu'Amy en possédait une photographie et se précipite dans l'escalier. Les personnages sont conviés à le suivre.

La chambre d'Amy est au deuxième étage, en face de celle de Rupert. La porte en est entrouverte, permettant d'entrevoir une armoire rouge laquée.

La chambre d'Amy

Cette pièce est soigneusement entretenue, mais rien n'y a été modifié. Rupert fouille partout avec frénésie et finit par découvrir une photo encadrée. Il est transfiguré tandis qu'il remet l'objet aux investigateurs. Le sourire des Putney, qui a éclairé des milliers de pages sportives ou mondaines, l'illumine, téméraire, confiant, conquérant. Ce sourire s'effaçant progressivement, la réussite d'un jet en Psychologie permet de remarquer tout ce qui est absent de son visage. Rupert Putney n'est pas particulièrement sain d'esprit, et il ne dit pas toute la vérité.

Le cliché montre jusqu'aux épaules un homme proche de la trentaine ; ses cheveux sont châtains et sa peau grossière et olivâtre. Il a l'air à la fois sinistre et hébété — sans doute les effets du flash au mercure. Ce que l'on voit de son corps suggère une solide constitution. Sa bouche étant fermée, il n'est pas possible de voir s'il a une dent de travers. Il ne ressemble en rien à Rupert.

La vérité sur la photographie

Rupert veut désespérément mettre la main sur son frère, son jumeau, un être monstrueux et rabougri qui vit dans le grenier. Cependant, son délabrement mental et ses nerfs l'empêchent de dire aux investigateurs de chercher un monstre. Au lieu de cela, il les envoie à la poursuite de Joe Flynn, son ancien mécanicien, la seule personne en qui il peut encore avoir confiance. Il a la conviction à moitié folle que c'est réellement son frère et espère qu'à son retour, la situation retournera à la normale. Amy reviendra à la vie, et ils pourront recommencer à jouer dans le verger.

La chambre de Rupert

Tandis que Rupert fouille la chambre de sa sœur, un des personnages peut se glisser dans celle du jeune homme pour s'y livrer à la même activité, quoique cette intrusion soit des plus impolies et contraire aux intérêts de son client.

Le contenu de cette pièce correspond exactement à ce que l'on pourrait attendre, vu l'histoire et les centres d'intérêt de son occupant. Des souvenirs exotiques et curieux de ses carrières de pilote d'avion et d'automobile couvrent les murs.

L'élément le plus remarquable du mobilier est un immense meuble chinois, semblable à une armoire française mais laqué de rouge et vert. Quoique fermé à clé, il peut être ouvert par un jet en Serrurerie, ou forcé (FOR 10), cette deuxième méthode produisant cependant un bruit déchirant.

Il contient une sorte de cage cubique de 90 cm de côté, dont le matériau principal est du fil de clôture répugnant. La porte à cadenas en est ouverte. A l'intérieur sont rangées des affaires informes à la taille d'un enfant, dont un poinçon et un objet qu'un jet d'Idée permet d'identifier comme une pince de fabrication artisanale. De l'armoire émane une vague odeur d'huile de moteur et de matières fécales.

Considéré dans son ensemble, ce mélange hétéroclite remplit le spectateur d'une certain horreur (perte de 0/1 point de SAN) due à l'aura primitive qui entoure ces jouets, comme si leur créateur avait reculé d'une case sur le tableau de l'évolution que l'humanité a suivie si longtemps et si difficilement.

Rodney à l'heure actuelle

L'intérieur du meuble est resté tel que Rupert l'a trouvé à son retour de France. Si l'investigateur indiscret avait l'occasion d'aller jusqu'au grenier (il ne figure pas sur le plan de la maison mais est accessible par n'importe quel escalier du deuxième étage), il y découvrirait un nid infesté de puces parmi le mobilier abandonné et les vieux vêtements, où traînent de nombreux outils faits main, des maquettes de voitures, des photos de pin-up et des calendriers de voitures volés à Rupert, ainsi qu'une collection unique de manivelles de Bugatti.

La nuit, Rodney rôde dans la maison en toute quiétude, pillant le garde-manger et découvrant les capacités physiques et l'héritage paternel que, croit-il, Rupert lui a dérobés.

Il dort dans la journée et s'amuse avec ses répliques de voiture ou en fabrique de nouvelles durant la soirée. Il a amèrement conscience de devoir se cacher à cause de son apparence horrible et de la responsabilité de sa famille dans cette affaire.

Putney père, Rupert et Chloé connaissent son existence mais ont tous une raison de feindre l'ignorance et de mentir à ce sujet.

Marché conclu

La confirmation par les investigateurs de leur intérêt pour l'affaire rend visiblement Rupert heureux. Leur ayant proposé une solide rémunération (déterminée par le Gardien), il est aussi prêt à leur envoyer de l'argent si besoin est mais veut en contrepartie des rapports réguliers.

Alors que l'entretien se prolonge, il est pris de crampes d'estomac et se met à transpirer. L'heure de son injection de morphine approche. Un jet réussi en Médecine fait soupçonner une crise de manque. Au même moment, le valet vient annoncer l'arrivée d'un certain Dr. Thane, que Rupert fait attendre au rez-de-chaussée jusqu'à ce que l'affaire soit conclue. Il demande alors la voiture pour faire raccompagner ses visiteurs chez eux.

Le Dr. Thane

Les personnages rencontrent le Dr. Thane dans l'escalier. Il s'écarte pour les laisser passer, serrant sa grosse mallette noire contre sa poitrine et leur adressant son sourire onctueux. Il est vif, rondouillard et tiré à quatre épingles. Son apparence est si soignée et sa manière de parler si convaincante qu'il donne la chair de poule aux gens sensibles.

Nigel Thane

La salle de bal

Au lieu de leur remettre leurs manteaux et leurs chapeaux, le valet demande aux investigateurs de le suivre dans la salle de bal, où le maître de maison les attend. Au rez-de-chaussée, il leur fait traverser plusieurs pièces sinistres avant de les introduire dans cette vaste salle humide.

Le vide y est presque total, seuls deux piliers de marbre encadrent la porte vitrée de la véranda, d'où l'on a depuis longtemps retiré toutes les plantes. Le vieil homme en chaise roulante et son accompagnatrice se tiennent à l'extrémité de la pièce et murmurent ensemble. Voici Putney père, patriarche ratatiné, et son infirmière Chloé Bass.

Chloé Bass

C'est une brune qui approche de la quarantaine, frivole et ravagée par le gin. Elle a le contralto guttural d'une buveuse invétérée, mais est encore forte et déterminée et tient absolument à éviter les soucis. Son travail consiste à se plier aux caprices du vieillard.

Elle est à la fois compagne, infirmière (la rumeur la dit nourrice), nounou, chauffeur, remplisseuse de chèques, rapporteuse de scandales pour le compte de son patron, dont elle s'occupe en permanence et se moque intérieurement. Elle n'a que peu de temps à consacrer à Rupert et lui parle d'un ton hautain et de manière impatiente. En retour, le jeune homme l'ignore autant qu'il peut et affiche délibérément une indifférence irritante quand il ne peut faire autrement.


Chloé Bass

Elle compose elle-même ses tenues, où elle mélange ses vêtements habillés bon marché et les toilettes sur mesure d'Amy, adaptées sans trop de soin à ses formes plus opulentes. Rupert est bien trop perturbé pour s'en soucier, et le pervers vieillard s'en réjouit.

Putney Père


Putney Père

C'est un invalide. Son corps rétréci et déformé, replié en position fœtale dans sa chaise roulante, est surmonté d'une tête proportionnellement excessive. Il est imprégné de l'odeur des cataplasmes à la moutarde qui soulagent ses hémorroïdes et ses furoncles. Son visage est dominé par ses yeux, qu'illuminent périodiquement ce qui subsiste de sa personnalité.

Putney père est un psychotique, dont la perversité n'a été que voilée par la maladie et la vieillesse. Cet homme d'affaires était si impitoyable que d'aucuns racontaient qu'il avait dû signer un pacte avec le diable. Il exige le maintien constant chez lui d'une température très élevée, ce qui fait dire à ses ennemis qu'il aimera l'endroit où il va bientôt aller.

Sa malveillance a rongé tous ses proches. Sa femme et son mariage se sont dégradés simultanément. Il a tourmenté la malheureuse jusqu'à la pousser au suicide, et ses enfants, entraînés par le désespoir, se sont également lancés sur la route de l'autodestruction.

Désormais affaibli et handicapé, Putney n'attend plus que la mort, et assiste sans réagir à la lente décrépitude de ce qui l'entoure. Il parle à peine à Rupert, et uniquement pour le rudoyer.

Le marché tourné en ridicule

Chloé demande aux investigateurs quelle est la nature de leurs affaires avec Rupert. S'ils refusent d'en parler, leur culot lui arrache un éclat de rire rauque spontané. S'ils l'en informent, sa surprise et le choc de Putney sont évidents pour tous ceux qui réussissent un jet en Psychologie.

Le vieil homme parvient à articuler quelques phrases. Rupert n'a pas de frère. Il souffre d'hallucinations, à cause du choc qui l'a obligé à rentrer chez lui durant la guerre. Il allait mieux depuis quelque temps, mais la mort d'Amy l'a sans doute fait basculer à nouveau. Il n'y a pas de frère. La voix faiblissante, il conseille aux personnages de revenir sur leur décision, murmure quelques mots que seule Chloé saisit et rend leur liberté à ses interlocuteurs.

Chloé les suit jusqu'à la voiture et leur offre le double de ce que Rupert les paye pour signifier au jeune homme que leurs recherches se déroulent bien mais restent vaines. Il est très malade et son état va empirer (à moins qu'il ne se tue dans un accident d'automobile). Il pourra alors être envoyé dans un sanatorium "jusqu'à ce qu'il se remette". Pendant un instant, elle paraît presque triste.

Si elle voit la photographie, Chloé indique qu'elle représente Joe Flynn, l'ancien mécanicien de Rupert. Il est parti peu avant la mort d'Amy en emportant un peu d'oseille (de l'argent) et des cailloux (des bijoux). "Vous voyez," conclut-elle, "il n'y a pas de frère. Rupert est cinglé. Ne gaspillez ni votre temps ni vos semelles. Ecoutez, c'est le vieux qui a toute la fortune. Faites ce que *lui* veut."

Le chauffeur

Fleming, le chauffeur, attend près de la voiture, à côté du garage. On entend les jurons assourdis du mécanicien s'élever du bâtiment.

Fleming peut également identifier l'homme de la photo comme étant Joe Flynn, l'ancien mécanicien. Son sens de la bienséance lui interdit de se livrer à des bavardages futiles, mais s'il est convaincu par un jet en Persuasion que les investigateurs veulent venir en aide à Rupert, il cite quelques exemples illustrant la fragilité mentale de son maître.

Il raconte que celui-ci part souvent rouler tout seul à bord d'une des voitures et qu'il a eu de nombreux accidents, la plupart n'ayant jamais été déclarés. Une fois, il a obligé le chauffeur à lui laisser le volant et a conduit comme un fou jusqu'à ce que la machine tombe en panne d'essence, puis s'est retourné pour regarder Fleming "comme s'il avait oublié que j'étais là".

L'employé parle également d'un incident qui s'est déroulé en 1919. Un singe a surgi dans le garage après s'être échappé d'un cirque ou de quelque autre endroit. Rupert s'est enfui, en proie à une folle terreur. Tout le personnel a dû se lancer à la poursuite de l'animal, qui s'était déjà éclipsé. Pendant des mois, il a fallu procéder à une fouille quotidienne du local pour rechercher d'éventuels singes errants, sans quoi Rupert ne pouvait y pénétrer.

Quand les passagers sont prêts, il lance la Chevrolet et les reconduit chez eux.

Le mécanicien

Miles Tuck est le nouveau mécanicien de la famille. Il est onctueux et sournois. Actuellement, il râle, parce qu'il cherche la manivelle de la Bugatti qui a disparu. C'est la troisième qu'il perd ce mois-ci, et les pièces de rechange doivent être commandées en Italie.

Tuck partage le point de vue du chauffeur sur l'état de Rupert, mais montre moins de tact. Vivant dans une pièce au-dessus du garage, il a entendu plusieurs fois le tour à main fonctionner en pleine nuit, et deux fois une des voitures démarrer. Mais il n'a jamais trouvé personne quand il est descendu voir. Il pense que ses employeurs lui font une blague idiote ; seul le bon salaire que la famille lui verse l'empêche de s'en aller.

La recherche

Partir à la recherche de Rodney oblige les investigateurs à quitter la ville. Il est convenu qu'ils prendront régulièrement contact avec leur employeur, qui pourra leur fournir des indices s'ils sont perdus et les tenir au courant de l'évolution de la situation chez lui. Il se servira du réseau World-Wide Telegraph pour leur envoyer de l'argent.

> ### Le choix
>
> Les investigateurs doivent décider s'ils se chargent effectivement de l'affaire, vu l'opposition de la famille et l'opinion qu'ils se sont faite de l'état mental de Rupert. De jets en Psychologie révèlent qu'il place beaucoup d'espoir en leur enquête. S'ils refusent de s'en occuper, il risque fort de devenir complètement fou.
>
> S'ils ne font rien, l'état de Rupert empire en effet régulièrement au fil des semaines suivantes. Il les appelle une dernière fois, car il veut désespérément qu'ils viennent le voir. Ce qui se passe lorsqu'ils arrivent est décrit plus loin, dans la section *Le Spectacle*. Les personnages doivent alors agir sans les connaissances qu'ils auraient pu acquérir durant leurs recherches et sans Joe Flynn, un précieux allié.
>
> S'ils décident de ne pas s'impliquer davantage et ignorent les prières de Rupert, leur cœur de pierre leur fait perdre 1D3 points de SAN quand ils apprennent par les journaux la fin étrange qu'a connue la famille.

Detroit

La femme vers qui Rupert a dirigé les personnages est la mère de son ancien mécanicien. Elle habite Detroit, dans une maison en bois à deux niveaux, soigneusement clôturée, entourée d'arbres qui lui fournissent de l'ombre et disposant d'un garage indépendant donnant sur une impasse. L'agitation des cités automobiles en plein essor est ici atténuée.

Maggie Flynn

C'est la mère de Joe. Née en Irlande, elle en a gardé l'accent. Elle est venue en Amérique commencer une nouvelle vie et donner naissance dans le plus grand secret à l'enfant d'un homme marié, enfant qui s'est transformé en un brave jeune homme : Joe.

Cette femme intelligente donne d'elle-même une image douce et fragile afin de mettre les investigateurs en confiance. Elle leur sert du thé et des gâteaux et tente de leur soutirer des informations, car elle a des raisons de croire que son fils risque une accusation de vol. Un jet réussi en Trouver Objet Caché fait noter dans la pièce des porcelaines éclatantes, une pendule reluisante et une radio neuve.

Une photo posée sur la cheminée est identique à celle fournie par Rupert. Maggie reconnaît fièrement qu'elle représente son fils, mais affirme que son nom est Joe et non Rodney. Elle n'a aucun lien avec les Putney, qu'elle n'a même jamais rencontrés.

Elle prétend ne pas savoir où se trouve Joe. Si ses visiteurs parviennent à la convaincre qu'il n'a pas d'ennuis et réussissent des jets en Persuasion, elle revient cependant sur sa déclaration et leur donne l'adresse d'un garage de Gasoline Alley à New York, où il travaille actuellement.

S'ils ne lui disent rien de tel, elle maintient son histoire. Elle attend ensuite dix minutes après leur départ puis se glisse jusqu'au bureau de poste afin d'envoyer un télégramme à son fils. Pour prendre connaissance du texte, il faut corrompre le préposé (jet réussi en Baratin). Le succès d'un tirage en Trouver Objet Caché permet toutefois de déchiffrer les traces laissées sur le sous-main lors du remplissage de l'ordre écrit. L'adresse est celle d'un garage new-yorkais, et le message un résumé de ce que les investigateurs ont dit.

Contacter Rupert depuis Detroit

Rupert est raisonnablement calme et a l'esprit pratique. Il écoute ses employés, leur fait des suggestions et leur donne des indices. S'ils avouent un échec complet, il répond : *"Pourquoi ne pas filer la vieille dame ? N'est-ce pas ce que font les privés ? Vous ne lisez jamais la presse à sensation ? Pourquoi croyez-vous que je vous paie ?»* Il leur suggère également de demander à la mère de leur servir d'intermédiaire pour joindre le fils.

New York City

Si Detroit est la Ville de l'Automobile, lisse et affairée, New York est le territoire des prédateurs, des chasseurs âpres au gain. Ses habitants feraient n'importe quoi pourvu que ça leur rapporte. L'atmosphère même sent les manipulations financières.

Gasoline Alley, c'est un peu une scène de cinéma ; les gratte-ciel à l'arrière-plan, la rue envahie par les voitures, les mécaniciens portant casquette à carreaux et combinaison aux attrayantes souillures, et les gamins aux casquettes trop grandes pour eux qui restent là, béats, à admirer ces héros.

Le garage

Le devant du garage est un immense hangar incroyablement bruyant, encombré par des automobiles à différents stades de démontage et de réparation et de l'équipement nécessaire pour travailler dessus. Au centre se trouve une voiture posée sur un des deux élévateurs qui se manœuvrent à la main. Des tours et des établis, chargés d'instruments divers, sont installés le long des murs. Il y a des taches d'huile partout. Des palans surplombent des moteurs, des crochets pendent du plafond. Il émane de l'ensemble une odeur de peinture, de graisse, d'essence et de métal chaud.

Le garage compte un grand nombre d'occupants. La moitié sont des ouvriers, les autres des traînards ou des parents du propriétaire, prêts à quémander du travail ou des cigarettes, c'est selon.

Le bureau

Le fond du garage est occupé par un petit bureau, meublé d'une vieille chaise et d'une table de travail des plus ordinaires. Dans le tiroir du haut se trouve un livre de comptes artistiquement contrefait ; le véritable livre de comptes est dans le tiroir du dessous (un jet réussi en Comptabilité permet d'établir la différence entre les deux). Toutes les adresses des employés y sont inscrites, dont celle de Joe Flynn, dans un hôtel voisin. Le tiroir du bas sert à ranger une bouteille d'alcool et deux petits verres.

La cour

A l'arrière, une clôture de bois décrépite de 1,80 m de haut sépare le garage d'une usine quelconque. Le seul véhicule de cette cour en état de marche est une moto appartenant à un des mécaniciens.

L'endroit sert autrement à entreposer les véhicules hors d'usage sur lesquels on récupère des pièces détachées et autres éléments. Un treuil manuel se dresse au milieu de la ferraille, son crochet oscillant dans le vide. La vision d'une automobile cassée est infiniment plus triste que celle d'une voiture intacte, frêle rappel mécanique de notre propre mortalité. Ici, des corps rouillés et défoncés reposent lourdement, leurs masses de plusieurs tonnes tordues, repoussées d'un côté ou de l'autre. Des calandres éventrées, béantes, se dressent vers le ciel. Sous cette pyramide, le sol est jonché de petites pièces de métal méconnaissables, de crochets brisés, de rembourrage et d'éclats de verre luisants de plusieurs dizaines de centimètres de long. Les automobiles sont dangereuses. Les automobiles tuent.

Renseignements

Si les investigateurs demandent à voir le patron, ils sont conduits dans son bureau, où ils patientent seuls le temps que l'employé aille chercher le propriétaire. C'est l'occasion de faire un peu de comptabilité.

S'ils demandent à voir Flynn, exigez un jet de Chance. En cas d'échec, il est absent et on les prie de ne pas attendre là. Les principaux postes d'observation les plus proches comprennent l'usine et un restaurant situé en face du garage. Flynn revient au travail une demi-heure plus tard.

Sinon, le mécanicien vient les rejoindre sans se presser, en essuyant ses mains graisseuses sur un chiffon qui l'est tout autant, ce qui a pour seul effet de répartir uniformément la crasse. Il est très méfiant, surtout si sa mère l'a déjà averti et détale dès que la famille Putney est mentionnée.

La poursuite

Le fugitif a une longueur d'avance et connaît bien les lieux. Seuls les investigateurs qui ont une DEX supérieure à la sienne ont une chance de l'immobiliser au départ. Une fois qu'il a commencé à courir, la seule manière de l'arrêter consiste à effectuer un placage en vol (jets réussis en Sauter et en Lutte).

Tous ceux qui sont ensuite impliqués dans la poursuite doivent réussir chacun des tirages suivants ou être mis hors course. Cela concerne également Flynn, dont la tentative de fuite peut ainsi prendre fin à la clôture ou même avant.

- Le sol du garage est couvert de taches d'huile. La rapidité de la course fait que seul un jet en Chance permet de les éviter. Un échec implique une chute maladroite qui abîme les vêtements et coûte 1D3 Points de Vie. Réussir à Esquiver ou à Sauter permet de ne souffrir d'aucun de ces inconvénients, seule la dignité étant alors lésée.

- Les collègues de Flynn ne tiennent pas à se mêler à l'affaire, mais le hasard les place juste sur le chemin des investigateurs. Ils font rouler des chariots devant eux, renversent des billes de roulement, etc. Un jet réussi de 1D100 sous la DEX x 5 permet d'éviter ces obstacles. Flynn n'a rien à en redouter.

- Le fugitif fonce droit vers la porte arrière. Un jet réussi de 1D100 sous la CON x 5 et on ne se laisse pas distancer. Il bondit sur le tas de pièces hétéroclites, et il suffit ensuite de Grimper pour le suivre sans problème, un échec signifiant cependant que le personnage concerné tombe parmi les véhicules rouillés et subit 1D3 points de dommages.

- En franchissant le tas, Flynn heurte involontairement le treuil, qui s'incline. Le crochet oscille violemment, au risque de toucher le poursuivant qui est sur ses talons. Celui-ci doit Esquiver le treuil, qui se balance puis se rééquilibre, ou être soulevé par le crochet et projeté 1D6 mètres plus loin, au prix de 1D6 Points de Vie. Réussir à Sauter réduit les dégâts de moitié. Flynn n'est pas affecté et s'arrête un instant pour crier “Attention !”

- Puis il escalade la clôture et disparaît dans l'usine. S'il est possible de Sauter par-dessus l'obstacle en un seul mouvement, il est plus prudent de Grimper, mais cela prend deux rounds.

Si le fuyard disparaît, les investigateurs ont encore deux chances. La première consiste à le chercher dans l'usine, en réussissant un jet en Trouver Objet Caché. Ils disposent de dix minutes, après quoi ils sont repérés par un chef d'atelier qui les gêne par ses efforts déterminés pour les chasser.

Une fois dans l'usine, Flynn la traverse directement, ressort par l'autre côté et revient ensuite sur ses pas pour prendre la moto qui se trouve dans la cour du garage. Ceux qui sont restés en arrière peuvent alors tenter de l'intercepter ou de le suivre jusqu'à son logis.

- S'ils l'attrapent, passez à la section Le Mécanicien Disparu.

- Si Flynn s'échappe, ils doivent obtenir son adresse par le propriétaire du garage.

Le propriétaire

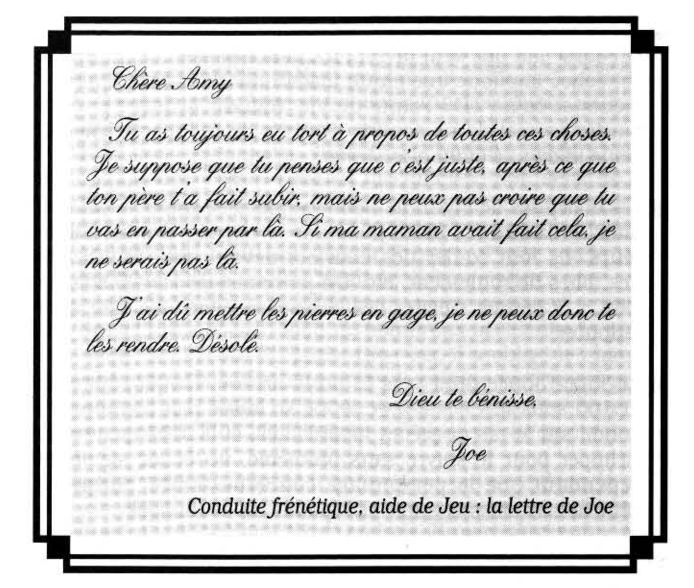
Il se nomme Milo Gasparini. Il est fort mais pas gros, simplement costaud, avec des moustaches d'allure menaçante et un visage mal rasé à l'air grognon. C'est un ancien boxeur professionnel perspicace. Il ne révélera pas l'adresse de Flynn, à moins qu'on ne le menace de le dénoncer au Trésor pour sa double comptabilité. Il pourrait également se laisser tenter par une offre généreuse.

Le logement de Flynn

Flynn est installé dans un hôtel pour célibataires proche du garage. Il récupère ses affaires aussi vite qu'il le peut et attrape le premier train. Une fois à Pittsburgh, il change pour rejoindre Indianapolis.

Baratiner sa logeuse, peu soignée de sa personne, permet aux investigateurs d'aller dans sa chambre, un meublé vide et déprimant. En échange d'un petit “cadeau” (2 $), elle murmure que, “par inadvertance” elle a entendu Flynn dire à des amis qu'il allait dans l'Indiana.

Une fouille des lieux révèle trois éléments intéressants. Le premier est une coupure de journal récente, sur laquelle on annonce le retrait de Rupert de la prochaine édition de l'Indianapolis 500. Le deuxième est un vieux quotidien, plié à la page où est annoncé l'enterrement d'Amy dans la rubrique mondaine. Puis une vieille lettre jamais postée, encore dans son enveloppe, tombe du journal. Voir l'Aide de Jeu page suivante.


Chère Amy

Tu as toujours eu tort à propos de toutes ces choses. Je suppose que tu penses que c'est juste, après ce que ton père t'a fait subir, mais ne peux pas croire que tu vas en passer par là. Si ma maman avait fait cela, je ne serais pas là.

J'ai dû mettre les pierres en gage, je ne peux donc te les rendre. Désolé.

Dieu te bénisse.

Joe

Conduite frénétique, aide de Jeu : la lettre de Joe

Contacter Rupert depuis New York

Rupert ne prête guère d'attention aux investigateurs, qui doivent réussir des jets en Persuasion pour se faire aider ou envoyer de l'argent. Leur employeur fait plusieurs fois référence à un "spectacle", tout en restant très vague. Un jet d'Idée réussi suggère qu'il parle de l'Indy 500.

Indianapolis

L'Indianapolis 500 est le plus important rendez-vous du calendrier des courses automobiles américain et fait partie des six compétitions les plus importantes du monde. C'est aussi une des plus rapides. Le circuit est une piste de briques difficile, de forme rectangulaire et comprenant deux lignes droites de 900 mètres et deux de 192, avec des virages en angle droit arrondi. La distance parcourue est de 500 milles (800 km) Au milieu des années 20, les vainqueurs faisaient aux alentours de 160 km/h.

Cette course attire des concurrents du monde entier. C'est un week-end de chaleur et de poussière, où les moteurs et la foule rugissent à l'unisson. Les gens les plus riches viennent y assister, ou plutôt aux soirées d'après-course. Les hôtels sont pleins à craquer, les routes encombrées. Les bookmakers prennent des paris, des fortunes changent de mains et des vies se perdent sur ce circuit à grande vitesse.

Quelque part dans ce bazar motorisé se trouve Joe Flynn. Il a trouvé du travail auprès d'un pilote anglais, Arnold Chapman, qui court dans une Bugatti verte. Chapman est arrogant et a mauvais caractère, si bien que Flynn regrette déjà d'avoir accepté ce job.

Certaines rumeurs circulent à propos de l'absence de Rupert. Si un des investigateurs réussit un jet sous la moitié de sa Chance, un bookmaker lui désigne l'ancien mécanicien des Putney. Sinon, l'équipe doit passer au peigne fin les stands en effectuant des jets de Trouver Objet Caché et respirer les émanations des moteurs. Si les personnages pensent à se concentrer sur les pilotes de Bugatti, leurs chances de réussite sont augmentées de 40%.

Flynn s'efforce de répondre aux exigences de Chapman. Il ne remarque les investigateurs que lorsqu'ils posent la main sur lui. Pendant un instant, il songe à s'enfuir puis, brusquement, il se rend sans difficulté. Il jette ses outils à terre, dit à Chapman ce qu'il peut précisément faire de ses bougies et part avec eux.

Contacter Rupert depuis Indianapolis

Rupert est au plus mal. Il écoute à peine ses interlocuteurs, dit que son père est malade comme un chien, que Chloé ne cesse de boire et qu'ils ne font tous qu'attendre, assis, que le spectacle commence. Il y en a un toutes les nuits. Il conseille aux personnages de venir y assister, une fois qu'ils auront retrouvé son frère.

Le mécanicien disparu

Quand les investigateurs retrouvent Flynn, il se rend après une brève résistance. A la suite de quelques explications, et si ses interlocuteurs semblent dignes de confiance et avoir une grande ouverture d'esprit, il se montre étonnamment serviable.

Joe Flynn


Joe Flynn

Flynn est dans la réalité pratiquement comme la photo le montre. Ses dents sont régulières et blanches, ses cheveux roux bouclés. C'est un homme sérieux doté d'un très fort instinct de survie qui l'amène juste à la limite de la couardise. Il n'a pas la langue dans sa poche — il a hérité de sa mère un certain talent de baratineur.

Il travaillait pour les Putney avant la guerre. La suggestion qu'il puisse être le frère de Rupert le surprend. Si les investigateurs insistent, il leur suggère de vérifier sur le registre des naissances.

Amy était devenue sa maîtresse en 1917. Il la décrit avec compassion mais aussi avec irritation. Elle s'obstinait à jouer les victimes et refusait de partir avec lui pour s'éloigner des siens, affirmant qu'elle devait empêcher son père de détruire Rupert, qu'elle ne pourrait jamais abandonner son frère, que même la mort ne saurait les séparer. Elle est dont restée là-bas jusqu'à ce qu'il soit trop tard. Lorsqu'elle s'est retrouvée enceinte, elle a demandé au Dr. Thane de la faire avorter. Flynn était contre cette décision, mais n'a rien fait pour retenir la jeune femme. Il est parti et a appris plus tard son décès. Il s'en sent terriblement coupable.

Il décrit très précisément Putney père comme un monstre et raconte les commérages disant qu'il avait dû conclure un pacte avec le diable en précisant qu'on pourrait presque le croire. Après son attaque d'il y a trois ans, qui l'a laissé paralysé, c'est la pure méchanceté qui a permis au vieillard de survivre.

Flynn a entendu parler d'un certain Rodney, lié à Rupert, qui n'était cependant pas un individu mais plutôt "une sorte de singe apprivoisé". Il sait que Rupert conservait Rodney dans une grande cage dans sa chambre, mais il ne s'en est jamais suffisamment approché pour voir véritablement la créature, et la famille ne lui en a jamais parlé. Une nuit, peu après la guerre, Amy est venue le voir en pleurant et lui a annoncé que Rodney s'était échappé. Bien qu'il ait cherché partout, il ne l'a pas trouvé. Il était désolé pour l'animal car il pensait que celui-ci s'était enfui dans la nature, où il allait mourir de froid. Les singes aiment la chaleur, pas vrai ?

Flynn accepte de retourner chez les Putney pour éclaircir la situation, s'il est certain de ne pas faire l'objet de poursuites.

La recherche menée à bon terme

Les investigateurs n'ont peut-être pas découvert le frère de Rupert mais ils ont trouvé la personne de la photographie qu'on leur a fournie. Leurs recherches sont terminées.

De retour dans la ville où résident les Putney, ils peuvent régler la question du prétendu frère de Rupert en examinant le registre des naissances. Ils voudront peut-être aussi discuter avec le Dr. Thane.

Registre des naissances

Les certificats de naissance des Putney, qu'ils peuvent consulter à l'Hôtel de Ville, n'indiquent l'existence d'aucun enfant autre que Rupert et Amy. Le praticien qui a procédé aux deux accouchements est le Dr. Nigel Thane.

Le médecin de famille

Le Dr. Thane possède un cabinet prospère dans le meilleur quartier de la ville. Il refuse de discuter des dossiers médicaux des Putney. Cependant, contre une belle somme d'argent, ou si on le menace de le dénoncer pour ses avortements illégaux, il accepte de révéler les secrets de cette famille.

- Rupert est né avec une "excroissance" sur le côté. Le Dr. Thane avait entrepris de la sectionner lorsqu'elle l'a mordu. L'opération a laissé une cicatrice en forme de faucille sur le flanc de Rupert, qui a eu du mal à s'en remettre. Putney père a exigé du médecin qu'il maintienne "l'excroissance" en vie. Putney chérissait plus ce siamois grotesque, ce sous-humain, que son fils normal et l'a gardé dans une cage, dans la chambre de Rupert. Il s'est échappé peu après la guerre. Personne ne sait où il est allé.

- La mort de Mrs. Putney était certainement un suicide ou un meurtre, mais le praticien a couvert l'affaire en fournissant un certificat de complaisance l'attribuant à une chute accidentelle.

- La mort d'Amy était quant à elle vraiment accidentelle, mais la jeune femme serait certainement encore en vie si elle s'était trouvée dans un hôpital convenable. Elle était à l'époque enceinte de quatre mois, c'est-à-dire qu'il était trop tard pour une simple opération. Informé de sa mort, Rupert s'est évanoui pour près d'une journée et ne s'en est jamais complètement remis.

- Depuis la guerre, Rupert est morphinomane. Le médecin lui rend visite tous les après-midi pour lui administrer sa drogue.

Il ajoute qu'il n'a jamais fait que ce qu'on lui demandait. Les riches ont des exigences particulières, et qui est-il pour refuser de les satisfaire ?

Le spectacle

Les personnages arrivent à la demeure Putney en fin d'après-midi ou en début de soirée. Le Dr. Thane les suit de très près, serrant contre lui sa sacoche noire comme si sa vie en dépendait.

Des traces de pneus traversent la pelouse en tous sens, tournant autour du gravier blanc souillé, et franchissent les limites du verger. La Chevrolet est à moitié sortie du garage. On ne voit ni Fleming ni Tuck.

Un examen des diverses automobiles indique que la Chevrolet est parfaitement normale, bien qu'un jet en Trouver Objet Caché permette de remarquer de petites éraflures sur son tableau de bord et son volant. La Bugatti n'est pas encore prête à rouler, mais un jet réussi en Mécanique fait noter que le moteur a l'air en bon état. La manivelle a encore disparu.

La maison

Rupert vient ouvrir. Il accueille les visiteurs avec un entrain proche de l'hystérie, le regard vitreux. Le retour de Flynn lui fait beaucoup de bien. Ceux qui assistent à leurs retrouvailles retrouvent 1D3 points de SAN en voyant deux vieux amis surmonter leurs différents, et ce malgré des circonstances très particulières.

Le hall est dans le plus grand désordre. Rupert emmène ses hôtes directement au salon, un peu plus habitable que le reste de la maison puisqu'on peut encore s'y déplacer entre les meubles. Des plateaux de repas à peine entamés sont dispersés, et Chloé a contribué à la pagaille en vidant une grande quantité de bouteilles.

Putney est blotti sur sa chaise roulante, semblant ruminer plus que souffrir. Chloé est affalée sur un canapé à côté de lui, dans un profond coma éthylique.

Rupert retient ses visiteurs dans cette pièce alors que la nuit tombe, pour qu'ils "assistent au spectacle". C'est la distraction nocturne des habitants de la maison, qui se réunissent là tous les soirs pour ne pas le manquer. Il n'en dit pas plus. "Attendez de voir," glousse-t-il.

Dehors, dans les ténèbres grandissantes, son frère Rodney se prépare pour son numéro.

Rodney Putney

Rodney est un être rabougri au cerveau primitif, de la taille d'une grande poupée et à l'apparence superficiellement simiesque. C'est cependant toujours un bipède — contrairement aux singes — et, de près, son visage bestial et déformé offre une certaine ressemblance avec celui de Rupert. Son corps nu paraît curieusement inachevé, sa peau granuleuse est de couleur noisette et couverte de protubérances. Sa canine gauche, disproportionnée, passe par-dessus sa lèvre et lui arrive presque au menton, ce qui déforme encore plus son faciès.


Rodney Putney

Rodney a décidé de réclamer son héritage. Il est le plus volontaire des deux frères et compte suivre les traces de son père.

Comme les autres Putney, il aime les voitures. C'est lui qui est responsable des disparitions de manivelles et du sabotage de la Bugatti, par lequel il espérait tuer Rupert.

Ce soir, il a besoin d'une automobile. Il compte utiliser un des véhicules de la famille, auxquels il est habitué. Sa préférence va à la Bugatti, mais la Chevrolet est plus facile à conduire. Si les investigateurs montent la garde auprès d'elles, il provoquera une distraction dans la maison afin de les éloigner. S'ils les ont trafiquées, il ira se servir ailleurs — en prenant leur voiture, celle du médecin ou une de l'extérieur. Le spectacle doit continuer.

Regarder le spectacle

Pile à l'heure, une auto vide apparaît sur le chemin. Apparemment, il n'y a personne au volant (perte de 0/1D3 points de SAN).

De tous les occupants du salon, c'est le Dr. Thane qui est le plus visiblement affecté par la vision du véhicule sans chauffeur, en particulier s'il s'agit de la Chevrolet. Il se recule sur sa chaise, persuadé que l'engin est conduit par l'esprit vengeur d'Amy. En entendant cela, Flynn se signe et s'éloigne des fenêtres.

Putney père regarde au-dehors, toujours plongé dans sa transe morbide ; parfois, il se met à baver. Chloé reste dans le même état. Si on la tire de sa stupeur par des Premiers Soins, elle commence par tourner la situation en dérision puis va chercher une autre bouteille en chancelant.

Rupert contemple la scène avec un plaisir intense et imbécile. Il dit que depuis qu'il a envoyé les investigateurs à la recherche de Joe, la Chevrolet roule toute seule sur la pelouse. Au début, il a chargé les domestiques de la rattraper, mais ils n'y trouvaient jamais personne. Ils se sont mis à parler de la mort d'Amy et de son esprit qui n'avait pas trouvé le repos. Rupert a fini par les renvoyer. Il ne se soucie pas de savoir pourquoi la Chevrolet roule toute seule. Il se contente d'apprécier le spectacle.

Tandis que la famille est rassemblée, les personnages pourraient accuser le Dr. Thane de meurtre, stigmatiser le père pour son incroyable méchanceté ou la famille dans son ensemble pour la chose que Rupert gardait dans son armoire. Mais ils demanderont peut-être simplement à savoir pourquoi le jeune homme leur a fait perdre leur temps. Si la scène est dramatique, Putney réprimande le médecin ou son fils pour avoir dévoilé la vérité sur Rodney. Dès que toute l'histoire ressurgit, Rupert perd son air heureux. Il se met à sangloter, pour son frère et pour lui-même.



Automobile tueuse

Le Dr. Thane panique. Que l'auto soit conduite par le fantôme d'Amy ou par Rodney, peu lui importe : les deux ont des raisons de le haïr. Il se précipite vers la porte d'entrée. Ceux qui souhaitent le retenir doivent l'immobiliser et l'attacher à un meuble, ou l'endormir avec un des produits de sa sacoche (jet réussi en Pharmacologie). S'il sort, Rodney l'écrase (perte de 0/1D4 points de SAN pour les spectateurs) jusqu'à ce que mort s'ensuive.

La poursuite

Des investigateurs actifs peuvent se lancer à la poursuite du véhicule hanté. Flynn accepte alors de se joindre à eux. Sinon, Rodney tourne pendant un moment puis se dirige vers la maison — voir *Conduite Frénétique*, plus loin.

Le plus effrayant dans cette histoire, c'est qu'on ne voit personne au-delà de l'éclat éblouissant des phares. Seule la réussite d'un jet en Trouver Objet Caché (compétence divisée par 2) fait remarquer la tache que forme l'ombre affairée de Rodney.

Il reste en permanence en première car il est incapable de changer de vitesse, étant trop petit pour manœuvrer à la fois l'embrayage et le levier de vitesse. Il peut au maximum rouler à 50 km/h, au détriment du moteur et de la transmission, et doit se suspendre au volant pour le faire tourner ou se tenir debout sur l'accélérateur ; sa trajectoire est donc très désordonnée, ce qui risque de le mettre en difficulté.

Rodney roule pour tuer et retourne sa voiture contre les poursuivants. En l'encourageant à prendre des risques, en le guidant vers des murs ou en jouant à cache-cache dans le verger, ces derniers, s'ils insistent, pourraient provoquer un accident. Rodney doit réussir à Conduire une Automobile, et les investigateurs à Esquiver ou à Sauter. Il faut effectuer un jet sous cinq fois la CON pour courir devant la voiture sans se faire renverser durant un certain temps. Etre heurté coûte 3D6 Points de Vie. Si, à n'importe quel moment, Rodney échoue dans sa tentative pour Conduire, c'est l'accident.

Un des personnages peut tenter de Sauter dans le véhicule en marche, mais s'il échoue, il est automatiquement renversé et subit 3D6 points de dommages. Dès que Rodney s'aperçoit qu'il a un passager, il fonce droit sur un arbre. En réussissant un jet en Trouver Objet Caché, l'intrus a un bref aperçu du minuscule conducteur. Il a intérêt à ensuite Sauter en visant l'herbe épaisse.

Le premier accident stoppe l'auto. Rodney saute de l'engin et file dans les ténèbres pour aller s'installer à un autre volant, laissant les investigateurs fouiller dans la ferraille crachotante. Le premier qui l'atteint s'aperçoit qu'elle est vide et remarque une grande flaque de carburant sur le sol. Le contact est toujours mis. Un jet en Mécanique suffit pour éviter tout risque au niveau du moteur. L'action concernée dure 1D6 rounds, mais au bout de 1D10 rounds l'auto explose et se transforme en une boule de feu. La situation risque de devenir légèrement tendue.

Si cela se produit, tout personnage se trouvant encore dans le véhicule à ce moment-là est pris dans les flammes et meurt. Ses amis survivants perdent 1D6 points de SAN pour avoir assisté à la scène. Ceux qui sont assez proches pour la toucher doivent réussir à Esquiver, ou subir 1D6 points de dommages et être la proie des flammes jusqu'à ce qu'elles soient étouffées. L'explosion embrase les longues herbes sèches du verger et le feu se propage rapidement vers la maison.

Conduite Frénétique

Rodney revient. Un nouveau rugissement de moteur déchire la nuit et un deuxième véhicule sans chauffeur remonte l'allée. Il tourne et prend de la vitesse puis fonce droit vers les portes-fenêtres du salon qu'il défonce, pour faire irruption dans la pièce, brisant ainsi le charme que Rodney a tissé autour du reste de sa famille.

Le gravier vole et la lumière des phares balaie brutalement les murs. Les personnes présentes encaissent 1D3 points de dommages dus aux éclats de verre. Tout le monde sauf le vieux Putney plonge pour se mettre à l'abri, si bien que le vieillard est écrasé, concassé et aplati comme une crêpe par l'auto qui surgit. C'est une mort juste, bien qu'atroce (éclaboussé par un mélange de sang et d'huile, chacun perd 0/1D4 points de SAN). Les derniers mots de Putney expriment son mépris pour Rupert : il hoquète que Rodney a toujours été le meilleur des deux.

Il peut cependant être sauvé si un des investigateurs l'arrache du passage en confrontant sa FOR aux TAI combinées de l'invalide et de la chaise roulante (10). En cas d'échec, le sauveteur doit réussir un jet de 1D100 sous Esquiver ou perdre 3D6 Points de Vie.

Les rideaux se gonflent au moment où la voiture les traverse. Elle heurte le divan et s'arrête brutalement, son moteur hurlant dans l'espace confiné. Le sofa glisse sous l'impact et fait tomber de la cheminée des bûches qui embrasent son tissu. Une lumière irréelle envahit alors la pièce, en même temps que l'odeur de l'essence.

Flynn se précipite vers l'auto pour tenter de couper le contact. On considère qu'il y parvient, mais cela le met hors course durant 1D6 rounds.

Dans le silence momentanément rétabli, Rodney jaillit par le pare-brise éclaté et fonce droit sur son frère surpris. Puis il l'entoure de ses bras et commence à se frayer un chemin dans son flanc. Rupert, hurlant de douleur, perd 1D6 Points de Vie par round. Assister à ces sanglantes retrouvailles coûte 1/1D6 points de SAN.

Quelqu'un qui tire sur Rodney alors qu'il est accroché à son frère peut toucher l'un ou l'autre, à chances égales. De plus, Rupert subit les dommages excédentaires une fois que Rodney a perdu tous ses Points de Vie. La meilleure chose à faire consiste à arracher le monstre de son jumeau. Comme il est très petit et que le sang le rend rapidement glissant, une seule personne à la fois peut tenter de l'attraper. Il faut pour cela réussir un jet en Lutte, car Rupert se tord dans tous les sens, puis confronter sa FOR à celle de Rodney sur la Table de Résistance. En cas de réussite, on parvient effectivement à l'arracher, mais il se retourne pour mordre, et il est trop près pour que l'attaque puisse être Esquivée.

L'investigateur qui le tient peut le jeter au feu. Rodney tente alors de s'éloigner du cœur de la fournaise, masse couinante de chair mal formée qui se carbonise lentement, et les spectateurs perdent 1D3 points de SAN. C'est bien sûr un monstre mais il est évident que c'est sa famille qui a fait de lui ce qu'il est. Et les personnages ne se sont pas montrés plus charitables que son père.

L'incendie du salon se développe, faisant exploser l'automobile, puis la demeure brûle entièrement. Les derniers véhicules sont détruits quand le feu atteint le garage. L'étrange destin de la famille Putney s'est joué. Les survivants regardent le brasier depuis la pelouse lorsque les pompiers arrivent enfin.

La confession de Chloé

Elle déclare que Rodney, après sa disparition durant la guerre, n'a jamais été repris ; comme son comportement était alors à peu près tolérable, la famille a renoncé à remettre la main dessus. Le vieillard aimait se moquer de Rupert en lui disant que Rodney était plus un homme que lui parce qu'il avait de la volonté. Rupert se sentait profondément coupable d'être avantagé par la normalité de son apparence alors que ses défaillances émotionnelles étaient aussi graves que les infirmités plus visibles de Rodney. La capture de ce dernier l'aurait en quelque sorte obligé à se démasquer.

Chloé a rapidement appris à rester hors de la route du petit monstre et, l'ayant une nuit trouvé dans son lit, a ensuite fermé sa porte à clé. Il l'horrifiait plus que tout au monde.

Conclusion

Les investigateurs regagnent 1D6 points de SAN s'ils triomphent de Rodney. Si Rupert survit, il retrouve ses esprits et sa santé après avoir passé plusieurs mois dans un sanatorium, et les personnages y gagnent 1D6 points de SAN supplémentaires.

La charge de "Furious Driving" (Conduite Frénétique) peut être retenue selon le code "Offenses Against the Person Act" de 1861.

Caractéristiques

RUPERT PUTNEY, 27 ans, démon de la vitesse

FOR 11	CON 10	TAI 17	INT 12	POU 8
DEX 16	APP 13	EDU 21	SAN 19	Pts de Vie : 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Aucune.

Compétences : Conduire une Automobile 83%, Crédit 65%, Piloter un Avion 53%.

PUTNEY PERE, 67 ans, père malveillant

FOR 6	CON 7	TAI 8	INT 14	POU 18
DEX 6	APP 4	EDU 15	SAN 13	Pts de Vie : 8

Bonus aux dommages : -1D4.

Armes : Aucune.

Compétences : Comptabilité 91%, Crédit 85%, Déprécier un Parent 99%, Marchandage 90%, Persuasion 88%.

CHLOÉ BASS,
35 ans, femme frivole sur le retour

FOR 13	CON 14	TAI 12	INT 11	POU 10
DEX 9	APP 12	EDU 12	SAN 50	Pts de Vie : 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Aucune.

Compétences : Baratin 40%, Conduire une Automobile 32%, Danser 41%, Ecouter 33%, Pousser une Chaise Roulante 60%, Premiers Soins 37%.

DR. NIGEL THANE,
59 ans, médecin mondain amoral

FOR 11	CON 14	TAI 13	INT 17	POU 13
DEX 12	APP 16	EDU 24	SAN 65	Pts de Vie : 14

Bonus aux dommages : +0.

Armes : Scalpel 62%, dommages 1D3.

Compétences : Médecine 71%, Persuasion 86%, Pharmacologie 68%, Premiers Soins 65%, Psychologie 34%.

JOE FLYNN, 33 ans, mécanicien errant

FOR 16	CON 14	TAI 15	INT 11	POU 16
DEX 13	APP 14	EDU 11	SAN 80	Pts de Vie : 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 63%, dommages 1D3 + bd.
Lutte 47%, dommages spéciaux.

Compétences : Electricité 21%, Esquiver 49%, Grimper 63%, Mécanique 83%, Sauter 51%.

RODNEY PUTNEY, 27 ans, jumeau maléfique

FOR 13	CON 16	TAI 5	INT 6	POU 17
DEX 18	APP 1	EDU 0	SAN 0	Pts de Vie : 11

Bonus aux dommages : +0.

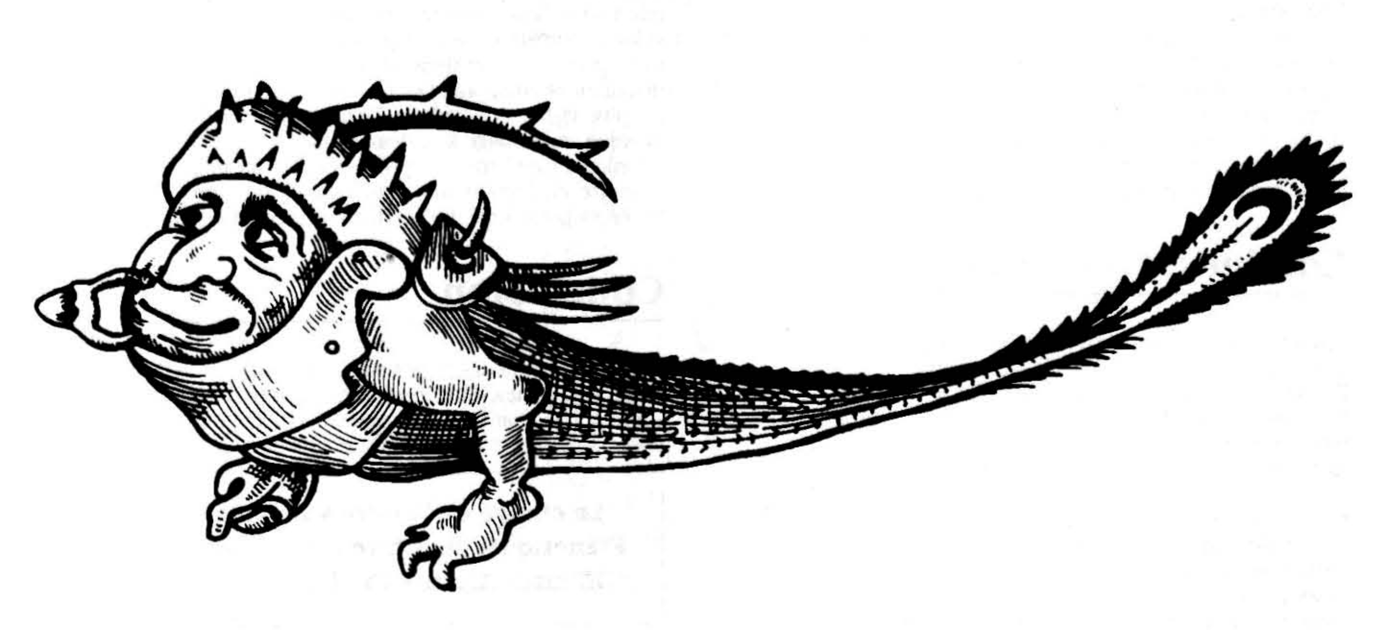
Armes : Morsure 80%, dommages 1D6*.

** Quiconque est mordu doit faire un jet sous trois fois sa CON, un échec signifiant un empoisonnement du sang, douloureux et handicapant, qui met sa victime hors d'état d'agir pour 1D3 semaines et laisse une cicatrice impressionnante.*

Armure : Aucune. Il est cependant petit et agile. Les tirs d'armes à feu le visant subissent une pénalité de -20%.

Compétences : Conduire une Automobile 26%, Discrétion 98%, Electricité 22%, Esquiver 86%, Grimper 81%, Mécanique 43%, Sauter 77%, Se Cacher 99%, Serrurerie 49%.

Perte de SAN : 0/1D4 points.





Air Dur

Où les investigateurs voyagent en dirigeable et rencontrent un passager dont les intentions ne sont certes pas simplement de se déplacer d'un endroit à un autre.

Rempli d'hydrogène, gaz volatile facile à extraire de l'eau, un dirigeable constitue une véritable bombe volante. Rempli d'hélium, gaz inerte, il est encore handicapé par plusieurs restrictions de conception. Par exemple, il parvient à voler parce qu'il flotte et qu'il est, littéralement, en équilibre avec la densité de l'air. Mais plus il s'élève, plus cet air qui le soutient est léger. Il plafonne donc à des altitude inférieures à celle de la plupart des sommets et à la limite supérieure des grandes tempêtes.

Sa vitesse maximale est réduite et la largeur de sa section transversale rend difficile sa progression dans de forts vents contraires ; une telle lutte épuisant son carburant, il doit lorsqu'elle survient procéder à un atterrissage d'urgence périlleux et à l'arrimage, faute de quoi il risque d'être pris dans les nuages et entraîné loin de son trajet normal. C'est pour cela que les dirigeables ne circulent que par beau temps, ce qui leur permet de ne pas respecter leur plan de vol.

Enfin, ces appareils sont particulièrement vulnérables au décollage et à l'atterrissage. Mettre l'un d'eux à l'arrimage par un jour de grand vent est difficile et dangereux pour tout le monde. Le faire entrer dans un hangar dans les mêmes conditions est une tâche presque irréalisable, et les sautes de vents risquent de le réduire en miettes contre son pylône.

Durant les années 20, les dirigeables rivalisaient néanmoins avec l'aviation, pour plusieurs raisons. Ils pouvaient parcourir de plus grandes distances, tanguaient moins et offraient plus de confort et de luxe. La catastrophe du *Hindenburg*, en 1937 et l'ouverture des lignes intercontinentales aériennes au cours de la même année ont cependant signé la condamnation des voyages commerciaux en aérostats même si, durant une décennie, on a continué à les exploiter. Malgré leurs inconvénients, flagrants pour tous les scientifiques et les techniciens, ils attiraient l'attention du badaud, ce qui est encore vrai aujourd'hui. Ils sont fondamentalement séduisants, leur forme est belle et d'une certaine élégance. Leur lenteur extrême et leur capacité apparente à se poser n'importe où plaident en outre pour leur fiabilité.

De nos jours, les amateurs et fanatiques du dirigeable sont plus nombreux qu'à n'importe quelle époque depuis les années 20 ; bien que le transport de passagers n'ait guère de chances d'être remis au goût du jour, ces appareils conserveront sans doute une place dans le domaine publicitaire, la recherche et la communication.

A propos des dirigeables

Les contraintes économiques des voyages aériens en 1920 sont telles que les vols des plus-lourds-que-l'air sont coûteux, étant donnés leur rayon d'action limité et leur capacité de chargement très réduite. Bien que les compagnies aériennes naissantes commencent à établir des liaisons pour les passagers et le courrier, leurs prix sont élevés et les dangers réels. Les plus-léger-que-l'air, eux, sont capables de franchir de grandes distances à des vitesses moyennes respectables, ainsi que de rester en l'air pendant plusieurs jours. Le plus important est qu'ils ont la capacité de porter des charges utiles beaucoup plus importantes et de fournir aux passagers un confort qui n'est pas accessible à bord des aéroplanes.

Il existe trois types d'aérostat : rigide (ou zeppelin), semi-rigide et flexible. Chaque catégorie est définie par la manière dont les réservoirs de gaz (qui permettent l'ascension) et la masse de l'engin sont soutenus.

Les appareils flexibles sont constitués d'une enveloppe sans armature, et leur forme leur est imposée par celle de cette enveloppe et par les caractéristiques de vol désirées.

Pour les aéronefs semi-rigides, une armature est fixée à l'enveloppe, qu'elle dépasse souvent de beaucoup. La charge est soit répartie dans l'armature, soit suspendue dans des nacelles, en dessous.

Les zeppelins disposent d'une armature cylindrique aux extrémités arrondies, recouverte d'une peau imperméable et à l'intérieur divisé jusqu'en dix-huit compartiments, chacun contenant une poche de gaz. L'armature de soutien comporte également des escaliers, des quartiers réservés à l'équipage et aux passagers et un espace où loger la cargaison. Dans les trois cas, les moteurs sont installés dans des modules externes ("nacelles"), accessibles par des échelles ou des rampes.

Les dirigeables ont un avantage particulier sur les avions : remplis d'un gaz plus léger que l'air, ils jouissent d'une grande flottabilité ; on peut couper tous les moteurs en même temps au cours du vol si cela s'avère nécessaire. Il n'est d'ailleurs pas rare que l'un ou l'autre soit fermé pour raisons de maintenance durant les longues étapes.

Dans les très gros appareils, les équipements destinés aux passagers rappellent plus un hôtel ou un transatlantique qu'un avion. Salles à manger, salons, pistes de danse, ponts d'observation font du voyage un événement de classe.

Bien qu'à cette époque, quelques engins soient remplis d'hélium, gaz inerte mais onéreux, la plupart contiennent de l'hydrogène, hautement combustible. Au sol, pourtant, le danger ne vient pas du risque d'explosion du gaz (qui s'élève rapidement) mais de la structure, de l'enveloppe et des fixations qui, en s'embrasant, s'effondrent pour former un piège mortel.

Le Terra Nova

Un panneau d'accès situé à bâbord sur le poste de commande donne directement dans le carré des officiers, une cabine spartiate qui fait également office de pont d'observation. Une

petite coursive en part, qui mène à la salle de radio et la cuisine puis, complètement à l'avant, à la salle de navigation et au poste de pilotage, avec ses commandes de direction assez semblables à celles d'un bateau. Des instruments de vol entourent le gouvernail de direction (à la proue) et celui d'altitude (sur la gauche). Le pilote et le personnel de pont se tiennent là quand ils dirigent l'appareil.

Un escalier mène du pont d'observation à un couloir central qui s'étend sur toute la longueur du bâtiment. Les parties réservées aux passagers sont situées de part et d'autre de ce corridor près des degrés. Les quartiers de l'équipage et les zones occupées par la cargaison, distants d'une vingtaine de mètres, sont bâtis dans la structure de l'aérostat.

Des coursives secondaires partent vers la droite et la gauche, juste avant les quartiers de l'équipage. Elles conduisent aux moteurs de bâbord et de tribord. Une échelle située à l'arrière des soutes permet d'atteindre le moteur central.

L'intérieur du dirigeable est occupé par sept énormes poches de gaz, chacune contenant des dizaines de milliers de mètres cubes d'hydrogène. Elles sont entourées par la superstructure complexe de l'appareil. Des échelles sont installées sur la plupart des supports verticaux, des passerelles secondaires courant le long de l'armature à des hauteurs vertigineuses. Une succession d'échelles conduit à une coupole d'observation située au sommet de la coque.

Le récit

Un des investigateurs est contacté par Lucas Bothnall, un notaire canadien de Nelson, Colombie Britannique. Ayant été nommé exécuteur testamentaire de feu Robert Douglas, l'homme de loi demande aux personnages de venir à Nelson pour l'ouverture du testament et autres problèmes juridiques.

Le cadavre de Douglas a été découvert au bord d'un lac glacial. Il semble être tombé d'une falaise ou d'un arbre proche et avoir succombé à ses blessures ou s'être noyé.

L'investigateur était un ami intime de Douglas bien avant 1920. Ils sont peut-être allés au collège ensemble. Douglas était ouvert, sociable et s'intéressait à tous les sports. Il s'était marié en 1919 et avait déménagé au Canada. Ses relations avec le personnage s'étaient interrompues à la fin de 1921, à la suite de sa participation à une tentative infructueuse pour atteindre le pôle nord magnétique par voie aérienne. Il n'avait pas donné la moindre explication à son brusque silence.

Historique destiné au Gardien

En 1921, un groupe de scientifiques, d'aéronautes et d'explorateurs monta une expédition pour rejoindre le pôle nord magnétique par voie aérienne. Le dirigeable *Bellinghausen* décolla en fanfare, pour revenir un mois plus tard annoncer l'échec de la mission. En réalité, le *Bellinghausen* avait assez facilement atteint le pôle magnétique, mais ses passagers n'étaient pas là pour mener de respectables recherches. Grâce aux subventions et au soutien de la toute nouvelle Chandler Foundation, le chef de l'expédition et capitaine de l'aérostat, Sheridan Moore, s'était rendu en ce lieu afin d'ouvrir un portail dimensionnel. Seuls les officiers connaissaient son projet ; le reste de l'équipage et les gréeurs en ignoraient tout.

L'ouverture du portail se déroula bien, mais aucun Grand Ancien ne le franchit et les adorateurs impatients ne reçurent nul éclaircissement. C'est en fait un minuscule objet cristallin qui apparut. Espérant que leur récompense suivrait, ils le prirent et retournèrent à l'aéronef.

Le *Bellinghausen* revint aux Etats-Unis, où l'équipage fut payé très généreusement pour ne pas dévoiler le secret. Moore et ses collègues cachèrent soigneusement le cristal dans l'appareil, qui fut retiré du service et entreposé dans un hangar de la Chandler Aviation à Seattle.

Des mois passèrent. Moore cessa de s'intéresser à l'objet, consacrant toute son attention à des rêves de domination globale. Le cristal se transforma lentement et devint une étrange entité, le Rejeton Dho ; il exerça alors une influence subtile sur Moore pour l'inciter à le mettre en contact avec ses ex-compagnons en échange de connaissances. Bientôt, tous les officiers du dirigeable étaient des extensions sensibles du Rejeton Dho.

Quelques dirigeables des années 20

R38 (Grande-Bretagne)
Zeppelin

Volume : 77 100 m³
Longueur : 212 m
Diamètre : 26 m
Moteurs : Cossack 6 x 350 cv
Vitesse Maximale : 70,6 milles par heure
Poids : 11 804 kg
Lancement : 1921

R100 (Grande-Bretagne)
Zeppelin

Volume : 141 500 m³
Longueur : 216 m
Diamètre : 40 m
Moteurs : Rolls-Royce 6 x 700 cv
Vitesse Maximale : 83 milles par heure
Poids : 95 340 kg
Lancement : 1929

Norge (Italie)
Semi-Rigide

Volume : 18 500 m³
Longueur : 106 m
Diamètre : 19,5 m
Moteurs : Maybach 3 x 250 cv
Vitesse Maximale : 70,2 milles par heure
Poids : 13 166 kg
Lancement : 1924

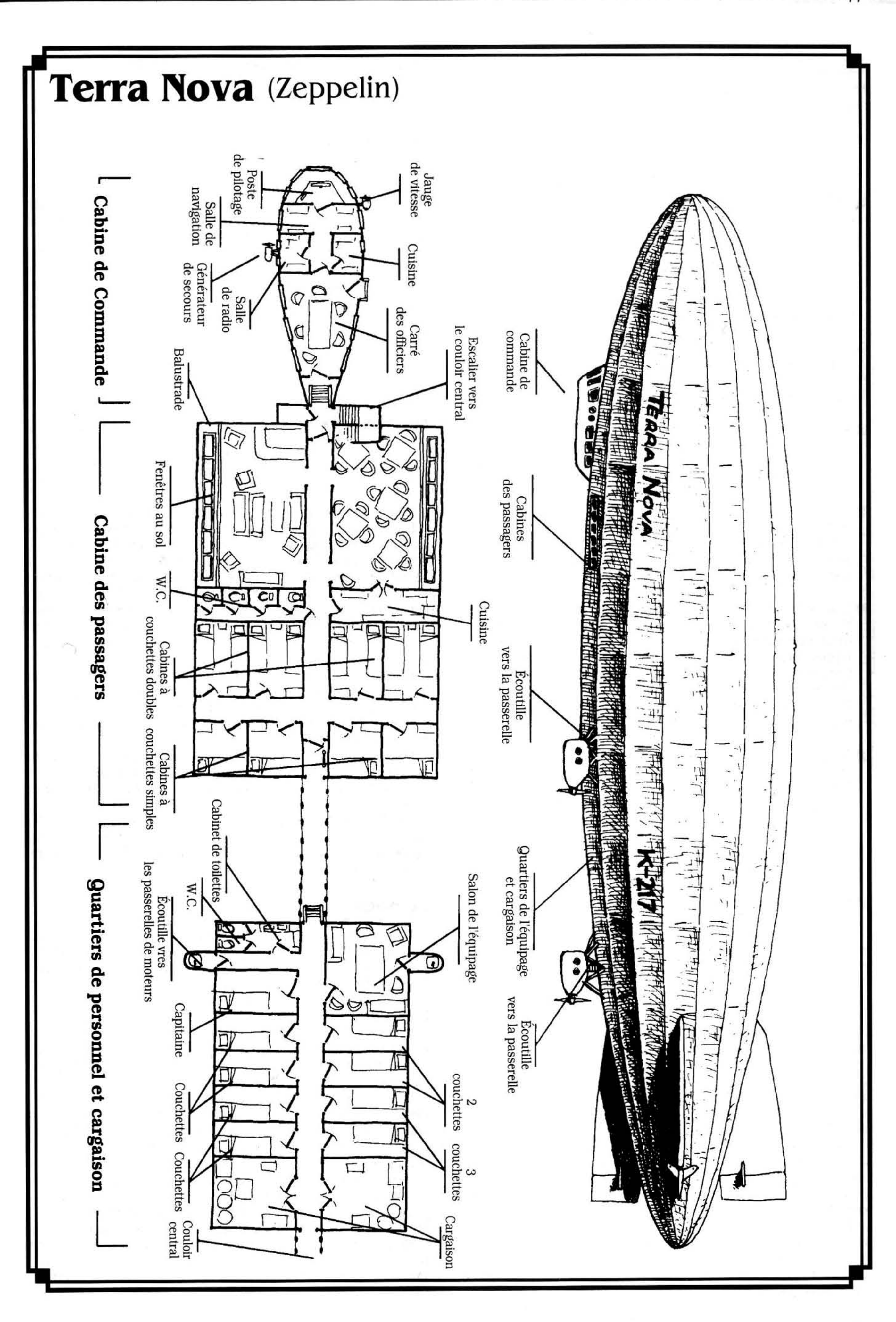
LZ126/"Los Angeles" (Allemagne)
Zeppelin

Volume : 70 000 m³
Longueur : 200 m
Diamètre : 27,5 m
Moteurs : Maybach 5 x 400 cv
Vitesse Maximale : 68 milles par heure
Poids : 54 480 kg
Lancement : 1924

Terra Nova
(anciennement le Bellinghausen)
Zeppelin

Volume : 18 400 m³
Longueur : 107 m
Diamètre : 19,8 m
Moteurs : Maybach 3 x 250 cv
Vitesse Maximale : 70 milles par heure
Poids à vide : 12 985 kg
Charge Utile : 3 740 kg
Équipage : 9 officiers + 12 membres d'équipage (9 esclaves et 1 Rejeton Dho)

Terra Nova (Zeppelin)



La créature, maintenant immense, commença à désirer le reste de l'équipage original. Le *Bellinghausen*, renommé le *Terra Nova*, lui assurait un camouflage parfait. Cachée à l'intérieur d'une des poches de gaz, elle pouvait désormais aller où elle voulait et chercher dans les Amériques ceux qui avaient assisté à sa naissance.

Il ne manque plus qu'un membre d'équipage à sa collection.

Comment y aller

La première étape du voyage jusqu'à Nelson se fait en train, par bateau ou en auto ; il s'agit de rejoindre Vancouver, capitale et port des provinces de l'Ouest du Canada. Selon les références des investigateurs, les représentants des douanes peuvent leur refuser de porter leurs armes de poing dans le pays, mais ils ont droit aux fusils de chasse. Les chasseurs sont toujours les bienvenus.

L'étape deux risque d'être plus dangereuse. Nelson vit de l'exploitation minière et forestière, à environ 560 km à l'est de Vancouver, au cœur des Montagnes Rocheuses.

- Par la route, le trajet représente quelque 880 km et demande près d'une semaine. Le tourisme automobile commence à se développer, mais ce voyage-là serait des plus périlleux.

- La ligne de chemin de fer du Great Northern suit la frontière de la vallée d'Okanagan. Ses lignes secondaires, ainsi que celles de la Canadian Pacific, desservent Nelson. Grâce à ce service local, il faut 14 heures pour rejoindre cette destination.

- Les investigateurs peuvent aussi emprunter le train de la Fraser River, obliquer par une ligne secondaire, embarquer sur une péniche pour redescendre jusqu'au lac Upper Arrow, suivre une autre ligne secondaire de la Canadian Pacific et prendre une deuxième péniche pour descendre jusqu'au lac Kootenay. Le voyage dure environ 24 heures mais permet de ne jamais franchir la frontière canadienne.

- Le plus rapide consiste à user du service aérien de transport de passagers et de marchandises reliant Vancouver, Nelson et Calgary. Ces gens entreprenants font payer pratiquement le même prix que les réseaux ferroviaires mais vous déposent à votre destination en quatre à six heures, vous offrant par la même occasion une vue imprenable sur les somptueuses North Cascades.

Par dirigeable

L'aérodrome est situé juste à côté de Vancouver. La matinée est brumeuse et calme, l'idéal pour ce genre de voyage. Un représentant de la compagnie assure la répartition cargaison/passagers.

Le dirigeable, déjà sorti de son énorme hangar, est amarré à son pylône. De taille raisonnable, il est équipé de manière à fournir un certain confort à ses passagers. Le nom *Terra Nova* est parfaitement visible sur ses flancs.

A bord, la zone réservée aux voyageurs est assez grande pour que son exploration soit digne d'intérêt. Elle comprend huit cabines, quatre simples et quatre doubles. Deux vastes espaces sont consacrés au salon et au restaurant, qui disposent de nombreux hublots.

L'équipage, poli et courtois, ne dérange guère les clients. Des jets réussis en Psychologie révèlent qu'il paraît parfois bizarrement distrait, un autre en Idée fait s'émerveiller du peu de personnes nécessaires au fonctionnement d'un appareil aussi complexe.

Le voyage se déroule sans heurt ; à la fin de l'après-midi, le dirigeable descend vers une prairie en bord de lac, à l'extérieur de Nelson. Il repart le lendemain matin pour Calgary et revient à Nelson deux jours après. Il est possible d'acheter sur place des billets pour le retour.

Un compagnon de route

Quel que que soit le mode de transport choisi, les investigateurs rencontrent Martin Biller, comptable et astronome amateur qui leur explique comment il transporte son lourd télescope sur des pistes escarpées afin de trouver l'endroit idéal pour observer des occultations proches de l'horizon. D'une apparence que l'on peut qualifier d'indescriptible, complétée par une chevelure en broussaille, il possède un grand enthousiasme pour l'astronomie. Mais c'est un esprit moyen qui tend à se limiter aux explications superficielles.

Il rentre à Nelson après être allé à Vancouver chercher des filtres pour son télescope à miroir. Pourquoi ? Parce que depuis quelques semaines, l'air vibre toutes les nuits — sans doute à cause du nouveau brûleur de l'usine — et qu'il compte construire un nouveau réflecteur, plus grand, un peu à l'écart de la ville. Les observations n'ont pas été très bonnes ces derniers temps, et il lui faudra des semaines avant de finir et tester le nouveau miroir. Il invite les investigateurs à venir lui rendre visite durant leur séjour à Nelson.

Nelson

Cette ville d'environ six mille habitants est nichée dans une vallée glaciaire sur le bras ouest du lac Kootenay et encadrée par des montagnes abruptes couvertes de forêt. En hiver, la neige et la glace l'isolent fréquemment. Le reste de l'année, le climat y est agréable et tempéré. Le cœur de la bourgade forme une grille de trois rues sur quatre. Les bâtiments sont généralement en bois, de un ou deux étages, avec des toits à pignons très pentus les protégeant des neiges. Plus on s'éloigne du lac, plus les rues deviennent raides, et elles s'achèvent souvent à flanc de montagne.

La ville et la région sont réputées pour leurs exploitations forestière, minière et fruitière. La Canadian Pacific Railway y a installé la direction du secteur Kootenay. Il est possible de rejoindre d'autres villes portuaires grâce à un vapeur qui assure une liaison régulière.

Des troncs d'arbre sont empilés en tas immenses le long de la côte, et le crissement des scies est permanent durant la journée. Le terrain d'aviation se situe à côté du lac, au nord de la ville.

Le centre-ville compte plusieurs hôtels corrects. Dans les quartiers extérieurs, les ouvriers se contentent de logements bon marché. Le samedi soir, les bûcherons quittent leurs campements des alentours pour descendre en ville.

Le notaire

Bothnall a installé son cabinet dans le centre-ville. Il partage un immeuble de deux étages avec un fleuriste (au-dessous) et une école de danse (au-dessus). Les murs, lambrissés avec goût, portent plusieurs études à l'huile représentant les environs. Si on lui en parle, Bothnall admettra timidement en être l'auteur.

Il mène la vie paisible à laquelle il a toujours aspiré, et son étude est modérément prospère. Son léger embonpoint lui donne un air un peu enfantin, bien qu'il fume cigarette sur cigarette.

Le testament est lu pratiquement dès l'arrivée de l'exécuteur désigné, en présence de Bothnall, des investigateurs et de la veuve, Ellen, dont Douglas était séparé. Le document est court et précis. Tous les biens vont à Ellen, à part un paquet d'effets personnels, à remettre au personnage.

L'enterrement a déjà eu lieu. La tombe, simple et nue, se trouve dans le cimetière local, sur une colline surplombant Nelson ; on a de là une vue panoramique qui permet de découvrir le lac et, au loin, les montagnes couvertes de sapin.

En demandant où il a été inhumé, les investigateurs se rendront compte que si la plupart des gens connaissaient Robert Douglas et ont été surpris par sa mort, rares étaient ses intimes. C'était un solitaire.

L'épouse délaissée

Ellen Douglas porte des vêtements de deuil et un ruban noir noué autour de ses longs cheveux auburn. Installée à Toronto, elle est venue régler les affaires de son défunt mari. Cette femme énergique a été mûrie par l'échec de son mariage, le couple s'étant séparé en 1921, après le voyage de Douglas jusqu'au pôle magnétique. A son retour, il était devenu un autre homme et cachait quelque chose. Elle l'a encouragé à chercher sa propre paix intérieure, certaine qu'à la fin, il lui reviendrait.

Elle le pleure à présent et ne peut croire au suicide, pas plus qu'à une chute d'un arbre car il était particulièrement sensible au vertige depuis son retour du pôle. Aussi supplie-t-elle les investigateurs d'enquêter sur les circonstances de sa mort, dans l'espoir de retrouver une certaine tranquillité d'esprit.

Le paquet

Le paquet scellé a été remis à l'avocat moins d'un jour avant la mort de Douglas. Il contient les éléments suivants :

■ Une série d'articles de journaux traitant de meurtres non résolus en Amérique du Nord et du Sud, la cause de la mort étant à chaque fois la décapitation et aucune tête n'ayant jamais été retrouvée. Les cadavres ont tous été découverts endes endroits élevés (sur un toit, dans un clocher, sur une colline et au sommet d'une falaise). La liste des victimes est présentée ci-dessous.

Nom	*Lieu du Décès*
Roger Norton	Concepción, Chili
Tex Wilson	Montevideo, Uruguay
Andrew Green	Sucre, Bolivie
Simon Butterworth	Santiago, Cuba
Sam Glover	Waco, Texas
Stephen Dack	Springfield, Missouri
Fred Hocking	Rock Springs, Wyoming
Stan Krape	Akron, Ohio
Bruce Kennedy	Burlington, Vermont
Ed Smith	Cochrane, Ontario

■ Une photographie de groupe représentant l'équipage du dirigeable polaire *Bellinghausen* qui comprend neuf officiers, douze matelots et un civil. Les visages des matelots sont barrés à l'encre rouge sauf deux : ceux de Robert Douglas et d'un inconnu, dont la tête est en revanche entourée d'un cercle. Quant aux officiers, on n'y a pas touché, pas plus qu'au jeune civil. La réussite d'un jet sous la moitié de la Connaissance permet de reconnaître le philanthrope Edward Chandler.

■ Une lettre destinée à Douglas, le cachet de Seattle datant d'il y a deux mois. Voir Aide de Jeu n° 1 d'Air Dur.

■ Un livre de sonnets de Shakespeare, au nom de Donald Bambury. Certains passages y sont marqués ; leur reproduction figure dans l'Aide de Jeu n° 2 d'Air Dur.

La lettre destinée à Douglas

Cher Bob,

J'espère qu'après toutes ces années, cette lettre te trouvera sain et sauf. Je t'écris parce que je crains que nous soyons les deux seuls survivants de tous ceux qui ont été engagés pour l'expédition. Les objets ci-joints devraient te convaincre que je ne suis pas fou. Il m'a fallu près d'un an pour réunir les articles, qui proviennent de journaux de l'ensemble du continent américain. Quelqu'un est après nous, Robert, et j'ai peur que nous ne puissions faire grand-chose. En ce qui concerne le Shakespeare, il est arrivé l'autre jour par la poste. Il appartenait à Donald. Je ne sais pas où il est, mais les passages qu'il a entourés me font craindre le pire.

Je t'ai envoyé tout ceci parce que tu es peut-être plus à l'abri que moi. Ne prends pas cette histoire à la légère ! Ne dis qu'à ceux auxquels tu peux faire confiance où tu te trouves, ou fais en sorte de te cacher rapidement.

Soit prudent,

Chester

Air dur, aide de Jeu n° 1

Les passages soulignés

Sonnet 18 — les deux dernières lignes
Tant que les hommes respireront et tant que les yeux verront,
Aussi longtemps ceci vivra, ceci donnera vie à toi.

Sonnet 44 — les quatre premières lignes
Si ma pesante chair était de la pensée,
La blessante distance n'arrêterait pas ma route,
Car en dépit d'espace je serais porté,
Des frontières au loin jusque-là où tu es.

Sonnet 57 — les quatre premières lignes
Etant votre esclave, que fais-je sinon veiller
Sur les heures et sur les temps de votre désir ?
Je n'ai nul temps précieux à dépenser,
Ordres à accomplir, jusqu'à que l'ordonniez.

Sonnet 61 — les quatre premières lignes
Est-ce ta volonté, que ton image garde ouverte
Ma paupière lourde à la nuit harassée ?
Désiras-tu que mes sommeils fussent brisés,
Tandis que l'ombre te ressemblant moquait ma vue ?

Sonnet 66 — la première ligne
Lassé de voir, je crie, vers la mort reposante.

Sonnet 108 — la moitié de la première ligne
Qu'y a-t-il au cerveau,...

Air dur, aide de Jeu n° 2

Le rapport du coroner

Ce rapport peut être consulté chez Bothnall ou à la RCMP (Royal Canadian Mounted Police) locale. Voir Aide de Jeu n° 3 d'Air Dur.

Rapport du coroner

Nombreux os brisés. Les prélèvements effectués sous les ongles révèlent la présence d'argile, de résine d'arbre et d'écorce. Aiguilles de pin dans les vêtements. Importantes blessures à la tête pouvant résulter d'une chute, bien que ce type de plaies soit inhabituel dans les cas de chute ; les victimes présentent généralement des traumatismes à des niveaux inférieurs du corps. Il est possible, bien que peu probable, que la victime ait délibérément tenté de plonger dans le lac à partir de l'arbre et qu'elle ait mal estimé la profondeur de l'eau.

Verdict : chute accidentelle survenue au cours de l'escalade d'un sapin, près d'une berge pentue ou d'une falaise, le long du lac. Mort accidentelle par noyade, suite à d'importantes blessures à la tête ayant entraîné la perte de conscience avant l'immersion.

Air dur, aide de Jeu n° 3

La maison

L'habitation du défunt se dresse à la périphérie de Nelson, près du rivage. Le site est agréable et très boisé, avec quelques rares maisons à proximité. Celle de Douglas, de taille modeste, est plutôt une maisonnette, comprenant deux chambres, un salon, une cuisine et une salle de bains. La deuxième chambre a été transformée en bureau.

Il n'y a là rien d'intéressant. Un jet réussi en Trouver Objet Caché peut révéler que certains bardeaux se sont récemment détachés, comme si quelqu'un avait grimpé sur le toit.

Le voisinage

Jean Simpson, une institutrice, était la plus proche voisine de Douglas. Dynamique, grande voyageuse, elle est difficile à suivre. C'est une ornithologue et une randonneuse, aux cheveux châtains coupés courts et aux yeux verts lumineux et intenses.

Elle vient voir ce qui se passe pendant que les investigateurs inspectent la maison du défunt. S'ils arrivent à la convaincre de la légitimité de leur présence (jet réussi en Persuasion ou preuve écrite quelconque), elle leur parle de la dernière fois où elle l'a vu.

"Monsieur Douglas était un homme tranquille et de bonne éducation. Je lui ai parlé la veille du jour où on l'a découvert. Il avait l'air distrait. Il m'a dit que cela faisait deux nuits qu'il dormait mal et qu'il y avait une sorte de pression, comme un nuage sombre, qui pesait sur lui.

"J'ai été convoquée pour identifier le corps après sa chute. Je suppose que j'étais la seule en ville à le connaître assez pour pouvoir affirmer qu'il s'agissait bien de lui. C'était horrible, mais il n'a certainement pas eu le temps de souffrir. Je ne l'ai identifié qu'à cause de ses vêtements et de son alliance. Elle était en or blanc et portait l'inscription Amour Eternel — Ellen.

"La dernière chose qu'il m'a dite quand nous nous sommes quittés, c'est "Les vieux secrets ; ils vous rattrapent toujours, à la fin"."

L'astronome

Si les investigateurs contactent Martin Biller durant leur séjour à Nelson, il les invite à dîner et leur expose ses récents problèmes d'astrophotographie. Les clichés, pris à différentes heures de plusieurs nuits, montrent diverses parties du ciel. Tous ont le même type de défaut. La réussite d'un jet en Astronomie ou en Photographie révèle que la zone affectée varie en taille et en localisation relative d'une photo à l'autre. Celle d'un jet en Physique ou en Astronomie qu'une distorsion aussi bien définie, mais mouvante, ne peut avoir une origine thermique. Le problème de cette variation ne sera pas résolu par un nouveau miroir. Biller est stupéfait. *"Que pourrait-il y avoir d'autre là-haut ?"* demande-t-il. Et pendant un moment, la tablée reste silencieuse.

Le voyage de retour

Les personnages devraient maintenant se douter que la mort de Douglas n'était pas accidentelle et s'être assurés qu'ils ne peuvent rien faire d'autre à Nelson.

Il semble, au vu du contenu du paquet de Douglas, que l'homme ayant signé "Chester" en sait plus. Il vit apparemment à Seattle.

Le *Terra Nova* ne revient pas à la date prévue. Même le vendeur de billets en est surpris ; après avoir télégraphié à Calgary, il apprend que la route d'essai a été fermée de manière imprévue. Sincèrement embarrassé, il rembourse les voyageurs, qui doivent rejoindre Vancouver en train alors que le suivant ne part pas avant le lendemain, au milieu de l'après-midi.

Le temps que les investigateurs gagnent la côte, le *Terra Nova* est déjà reparti. A Vancouver, le représentant de la compagnie leur annonce qu'il est arrivé trois jours plus tôt et a redécollé pour Seattle moins d'une journée plus tard afin d'explorer de nouvelles routes dans le Nord-Ouest.

Recherches

Des recherches sur le *Terra Nova* et le *Bellinghausen* dévoilent d'importantes informations. La réussite d'un ou plusieurs jets de Communication ou de Bibliothèque pourrait s'avérer nécessaire à la découverte des éléments suivants : le Gardien déterminera si cela demande un dur labeur aux investigateurs et si l'échec de certains tirages entraîne le retrait de divers renseignements.

Le Bellinghausen

- Une photographie du *Bellinghausen* révèle qu'il est sensiblement de même conception que le *Terra Nova*. [Bibliothèque ou archives de journaux.]

- Liste complète des membres de l'expédition. Le leader en était le capitaine Sheridan P. Moore, USN (Ret.). Les officiers s'appelaient Archer, Bambury, Bentley, Krantz, Lucas, Ross, Thompson et Wills, et les matelots Butterworth, Dack, Douglas, Glover, Green, Hocking, Kennedy, Krape, Norton, Smith, Whittle et Wilson. La comparaison de cette liste avec celle des meurtres permet de déduire que le nom du mystérieux Chester est Whittle. [Bibliothèque ou archives de journaux.]

- Dans les années qui ont suivi le vol polaire du *Bellinghausen*, en 1921, on ne trouve nulle référence aux officiers et aux scientifiques qui y ont participé. Ils ont tous sombré dans l'anonymat le plus total. [Bibliothèque, archives de journaux, journaux scientifiques ou sur l'aviation.]

- Les spécifications techniques du *Bellinghausen* et du *Terra Nova* sont identiques. Soit ces appareils sont jumeaux, soit c'est le même sous des noms différents. [Registres gouvernementaux ou de l'aviation U.S.]

Le Terra Nova

- Le dirigeable a effectué de nombreux transports de passagers et de fret au cours des deux dernières années, sur l'ensemble du continent américain. Son périple le plus long a duré trois mois, le plus court quatre jours. Si les investigateurs font la corrélation entre les diverses informations, ils remarquent que le *Terra Nova* se trouvait toujours à proximité des lieux où se sont produits les différents meurtres recensés par Douglas. [Archives de journaux.]

- Terra Nova Airship, Inc., appartient à la Chandler Aviation associée à son capitaine, S. P. Moore. [Enregistrements officiels, ou registre du commerce, comme transporteur commercial.]

- Un article de journal non signé mentionne le fait que le *Terra Nova* a été rebaptisé, mais sans donner son nom d'origine.

Si les personnages n'arrivent pas à établir la relation entre le *Terra Nova* et le *Bellinghausen*, un jet réussi en Idée leur permettra de faire le lien.

Seattle

Le voyage entre Vancouver et Seattle ne dure que quelques heures par la voie ferrée. La ville compte environ 350 000 habitants. C'est avec San Francisco le principal port maritime des

Etats-Unis. Ses partenaires commerciaux sont le plus souvent le Japon et l'Alaska. Différentes routes ferroviaires s'y croisent, et c'est également le terminus nord du courrier postal aérien de la Pacific Coast.

Le survivant

Le nom de Chester Whittle figure sur l'annuaire téléphonique de Seattle. Il habite une maison agréable qui surplombe le lac Washington, à proximité du campus de l'Université de Washington. Whittle n'est cependant pas du genre à aimer les visites. Il veille avec un fusil chargé pour le cas où les étrangers, qu'il refuse de laisser entrer, tenteraient de le faire par la force. Après plusieurs jets réussis en Persuasion et en précisant la relation qu'ils avaient avec Robert Douglas, les personnages finiront cependant par être admis dans la demeure.



Chester Whittle

Whittle a des cheveux roux clair, il est trapu et a une quarantaine d'années. Son visage trahit une tension prolongée. Il porte, bizarrement, une paire de lunettes d'aviateur teintées, qu'il n'enlève à aucun moment. Il est parfois sujet à des crises maniaco-dépressives, mais en un cycle qui ne dure que quelques heures. Un jet réussi en Médecine ou en Psychanalyse établit que c'est une chose assez rare chez les hommes de cet âge. Actuellement, il arpente la pièce ; il voudrait sortir mais ne s'y autorisera pas. Il est complètement terrifié.

Seuls des tirages réussis en Psychanalyse et en Persuasion l'amèneront à se détendre et à s'exprimer. Si les investigateurs parviennent à le mettre à l'aise, il leur racontera tout ce qu'il sait. La longueur de ce témoignage est telle que le Gardien devrait en faire des photocopies afin que les joueurs puissent le lire textuellement. Voir Aide de Jeu n° 4 d'Air Dur.

Whittle ignore que le *Bellinghausen* et le *Terra Nova* ne sont qu'un seul et même appareil ; apprendre que celui-ci se trouve à Seattle le remplit d'une folle terreur. Il supplie ses visiteurs de réunir le plus de renseignements possible et de prévenir les autorités. Lui-même est trop effrayé pour quitter sa maison.

Avant le départ des personnages, il enlève ses lunettes, dévoilant des yeux gris d'eau injectés de sang, et les leur remet. *"Elles sont arrivées un jour par la poste, tout comme le livre de Bambury. Je crois que ce sont celles que Moore portait sur le Bellinghausen. Je me souviens avoir entendu Archer l'interroger à ce sujet, et Moore a répondu : "Elles rendent l'obscur plus apparent." J'ai le sentiment qu'elles ont quelque chose de spécial. Vous pourriez en avoir besoin."*

Les verres sont étrangement teintés. Un jet réussi en Trouver Objet Caché révèle la marque du fabricant sur la monture. Elles viennent d'Allemagne.

Intentions du Rejeton Dho

Le Rejeton Dho a retrouvé ceux avec qui il a une affinité et il ne lui en manque plus qu'un. Il désire goûter à l'esprit de Chester Whittle et l'absorber, comme il l'a fait pour le reste de l'équipage, mort ou vivant. Après avoir acquis Whittle, il retournera au pôle nord magnétique, ouvrira un Portail pour rejoindre des dimensions bien au-delà de la nôtre et quittera ce monde avec tout ce qu'il aura appris. Une étape importante de son cycle s'achèvera.

L'itinéraire de l'appareil est le suivant :

Jour 1	Départ de Calgary
Jour 2	Arrivée à Vancouver. Moore s'arrange pour le retour aux Etats-Unis.
Jour 3	Départ de Vancouver ; arrivée à Seattle.
Jour 4	Vol vers le sud jusqu'à Portland, Oregon.
Jour 6	Retour à Seattle. Passe une nuit à chasser Whittle. Contraint Whittle à trouver un lieu élevé.
Jour 7	Whittle cède à la contrainte. Si les investigateurs n'interviennent pas, le Rejeton Dho l'emporte. Il reprend immédiatement son vol à destination du pôle nord magnétique.

Le récit de Whittle

J'ai participé à l'expédition Bellinghausen en 1921. Nous voulions atteindre le pôle nord magnétique en dirigeable. C'était un événement à l'époque, tous les journaux en parlaient. Nous avons échoué, ou plutôt, c'est ce que nous avons raconté à la presse.

Le capitaine Moore nous a dit, une fois en route, que nous étions en mission pour le compte du gouvernement. Cela devait rester totalement secret, et nous serions bien payés pour notre silence. Aucun de nous n'étant riche, nous avons accepté.

Le temps était au beau fixe et le vol s'est déroulé comme prévu. Tout le monde était vraiment heureux quand nous avons atterri au pôle. Le lieutenant Bambury a sorti le champagne. Nous étions célèbres ! C'est alors que le capitaine nous a annoncé que nous ne pourrions le dire à personne. On est tous tombé de haut.

Quelques heures plus tard, Moore et les officiers se sont éloignés de l'appareil pour quelques heures, afin d'effectuer leurs relevés. Je n'y ai pas prêté attention à l'époque, mais j'ai réalisé ensuite qu'ils n'avaient pas beaucoup de matériel avec eux. Avant leur départ, ils étaient vraiment nerveux.

Cette nuit-là, il y eut une tempête monstrueuse. Le ciel en était tout illuminé et nous entendions le tonnerre à quelques kilomètres de là. Pas de vent, pas de neige. C'était bizarre. Les autres sont revenus le lendemain avec cette roche qu'ils prétendaient être une météorite composée d'un métal rare. Bambury n'avait pas l'air heureux, mais il n'a pas dit pourquoi.

Pendant tout le retour, le dirigeable nous a fait une drôle d'impression. Je jure qu'il y avait des moments où j'avais l'impression d'avoir quelque chose dans ma tête ou juste derrière mon dos. Enfin, nous sommes revenus et nous avons repris chacun notre route. Nous ne sommes peut-être pas devenus célèbres, mais on nous a bien payés. J'ai un peu voyagé et je suis revenu à Seattle, où j'ai acheté cette maison.

Il y a un an, j'ai lu cette histoire sur un de mes compagnons d'équipage qu'on avait retrouvé décapité au Chili. Un mois plus tard, c'était un autre, en Bolivie, puis un troisième. Nous tombions comme des mouches. Tous ceux qui avaient été engagés par Moore étaient assassinés. J'ai voulu contacter Bob Douglas — c'était le seul dont j'avais l'adresse. Sa femme m'a appris qu'il l'avait quittée pour s'installer à Nelson. Je lui ai envoyé un colis comprenant des coupures de journaux, le livre de Bambury et d'autres affaires.

C'est Moore. J'en suis sûr. Il veut nous réduire définitivement au silence... mais je ne sais pas pourquoi.

Air dur, aide de Jeu n° 4

Le dirigeable

Le *Terra Nova* est amarré sur un terrain d'aviation au sud de Seattle. Pendant la journée, l'équipage est très actif, effectuant des réparations et des réglages dans l'appareil et à l'extérieur.

Personne ne plaisante, tous travaillent intensément et sans interruption, heure après heure. Ils demandent poliment aux étrangers de s'éloigner de l'appareil et se montrent froids et distants.

En cas de problème, le capitaine Moore quitte les quartiers du personnel pour venir voir ce qui se passe. Grand et mince, les yeux sombres, il étudie attentivement les investigateurs afin de déterminer s'ils en savent plus qu'ils ne le prétendent. Il répond aux éventuelles questions avec brusquerie et fait en sorte de renvoyer les curieux aussi vite que possible. S'ils lui donnent un motif de les soupçonner, il s'arrange pour que le dirigeable parte le soir même.

Celui qui porte les lunettes d'aviateur teintées aperçoit une sorte de cordon ombilical sombre qui sort à la base du crâne de chaque homme d'équipage (cette vision coûte 2/1D6 points de SAN). Cette connexion vivante s'élève dans l'air, traverse les parois et autres objets solides pour pénétrer à l'intérieur du dirigeable.

Moore est le seul à ne pas être ainsi attaché ; il est en fait l'unique véritable humain du bord. Les autres ne peuvent s'éloigner de plus de 250 mètres de l'aérostat. Lui s'occupe des réservations, de l'approvisionnement, du carburant et règle les autres questions qu'implique la gestion de l'appareil. Il est persuadé que cette situation de faveur est une récompense pour ses bons et loyaux services envers le Rejeton Dho mais, en fait, il lui est plus utile ainsi.

Monter à bord durant la nuit

La créature autorise ses prolongements humains à se reposer quelques heures chaque nuit. Pendant ce temps, il est possible de se faufiler à bord du dirigeable avec un minimum de risques d'être vu. Trois zones en permettent l'accès.

- **Cabine de commande :** Le panneau principal est situé à tribord. Il est verrouillé, mais la réussite d'un jet en Serrurerie permet de venir rapidement à bout de la fermeture.

- **Moteurs :** Il est possible d'entrer par les moteurs, en grimpant sur les passerelles reliant les nacelles à la coque, dont les panneaux sont de simples battants de bois munis de verrous. Les investigateurs peuvent les forcer en triomphant d'une FOR de 20 sur la Table de Résistance. Les passerelles des moteurs aboutissent directement dans la partie réservée au fret et les quartiers de l'équipage, soit juste en dessous de la poche de gaz où flotte le Rejeton Dho.

- **Carène :** L'enveloppe du dirigeable, bien que résistante, est assez fine pour ne pas être trop lourde. Il est possible de la découper afin d'entrer dans le vaisseau (ou d'en sortir). Elle a 4 points d'armure. Une ouverture d'une taille suffisante y sera pratiquée si on lui inflige au moins cinq points de dommages en la découpant ou en la déchirant ; cette brèche n'atteindra pas les poches de gaz mais sera rapidement remarquée au matin. Quand on est à l'intérieur, la réussite de jets en Grimper permet de passer dans la superstructure et sur les passerelles qui traversent l'intérieur de l'appareil.

Donald Bambury

Donald Bambury n'est momentanément pas sous le contrôle du Rejeton. Doté d'une très forte volonté, il arrive souvent à agir indépendamment de la créature, bien que sa connexion le retienne, comme les autres, à quelques centaines de mètres d'elle. Il observe de loin l'entrée discrète des investigateurs, puis révèle prudemment sa présence.



Donald Bambury

"Vous ne devriez pas être là !" murmure-t-il d'une voix rauque, certainement peu habituée à la conversation. *"Partez tout de suite ou vous deviendrez des morts-vivants, comme nous."* Les visiteurs reconnaissent Bambury d'après la photo de l'expédition s'ils réussissent un jet sous trois fois l'INT. Ce n'est plus le jeune homme confiant d'alors. Il paraît bien plus âgé, ses cheveux noirs ondulés grisonnent rapidement et son regard est hanté.

Si les personnages prennent le risque de lui dévoiler leurs intentions, Bambury leur révèle le sort tragique de l'équipage du *Bellinghausen*. Il veut désespérément se libérer de l'emprise de la créature et fera tout son possible pour les aider.

L'équipage

Bien qu'ayant le même but que les investigateurs, Bambury reste une marionnette. Dans les minutes qui suivent leur rencontre, le monstre prend conscience de la présence des intrus, tire les autres membres de l'équipage de leur sommeil et les envoie en chasse. N'ayant à leur disposition qu'un nombre limité d'armes, ils se servent essentiellement de gourdins improvisés et de leurs poings. Les sept hommes étaient tous à l'origine des officiers du *Bellinghausen*.

Si l'un d'eux meurt ou s'évanouit à la suite d'une importante perte de sang ou d'un choc, le Rejeton Dho continue de manipuler son système nerveux. Le malheureux devient véritablement une marionnette, tachée de sang, qui porte encore des attaques de manière saccadée (perte de 0/1D6 points de SAN pour ceux qui voient ce zombie).

Bambury se range du côté des investigateurs et exhorte désespérément ses compagnons à résister à cette manipulation. *"Avons-nous oublié ce que c'est d'être un homme ?"* Il échoue misérablement.

Le Rejeton punit le rebelle en arrachant le cordon ombilical de sa colonne vertébrale, emportant au passage un morceau de tête et de cou. Un flot de sang, un hurlement à vous glacer le sang, et un être humain se transforme en un tas de chair inerte affaissé par terre (perte de 1/1D6 points de SAN).

Il s'ensuit une poursuite et des combats dans tout le vaisseau. La créature envoie une partie de l'équipage faire démarrer les moteurs et détacher le dirigeable de ses pylônes. Le bruit des moteurs s'entend de partout. Les investigateurs devraient descendre le long des câbles d'amarrage (jet réussi en Grimper, Sauter ou DEX) s'ils ne veulent pas se retrouver à trois cents mètres d'altitude, dans un bâtiment hostile.

Le capitaine

Le capitaine Moore jaillit de sa cabine dès le début de la bataille. C'est un dangereux adversaire armé d'un revolver. Les efforts des personnages menaçant des années de planification et de servitude, il tient à les voir mourir. Il tire en priorité sur celui qui porte les lunettes, en prenant soin de ne pas envoyer de balle dans les poches de gaz, au-dessus.

Le Rejeton Dho

Recroquevillée dans l'immense poche de gaz n° 4, la créature est invisible et immatérielle, si l'on excepte une sensation "graisseuse". Passer dans l'espace qu'elle occupe fait songer que l'air s'est épaissi. C'est ce phénomène que Biller a photographié au-dessus de Nelson au cours des nuits récentes.

Si un des investigateurs porte les lunettes ou se sert d'un procédé magique tel que la Poudre d'Ibn Ghazi, il peut apprécier dans toute son ampleur l'horreur de cette entité. Le répugnant Rejeton est énorme, sans forme définie car son corps livide, parcouru de pulsations, oscille et tourne dans bien plus de trois dimensions. De sa ligne médiane jaillissent des forêts de vrilles aussi épaisses que des lanières de fouet, qui se contorsionnent perpétuellement. La plupart traversent la poche de gaz, l'enveloppe du dirigeable, les panneaux et même les corps. Elles n'ont d'action sur la matière que s'il l'exige, par exemple à la base du crâne de chaque homme d'équipage. Dix de ces vrilles se terminent par des nœuds qui émettent de

Position du Rejeton Dho

Rejeton Dho

Coupole d'observation

GUSTAF

Cabine de commande

Cabines des passagers

Écoutille vers la passerelle

Quartiers de l'équipage et cargaison

Écoutille vers la passerelle

faibles gémissements dissonants. Voir la créature coûte 1D3/1D20 points de SAN.

Elle lance des tentacules pour tenter d'empaler et de contrôler les investigateurs, ou de les contraindre à sauter par-dessus bord, mais si elle est réduite à la moitié de ses Points de Vie ou si le dirigeable prend feu, elle abandonne l'appareil. Les membres de l'équipage poussent un hurlement d'agonie quand le départ du monstre sépare leurs vertèbres de leur crâne. Les personnages se retrouvent donc en compagnie de cadavres convulsés et face au problème de faire redescendre l'aérostat.

Détruire le dirigeable

Ce type d'appareil brûle très facilement. La meilleure arme dont disposent les investigateurs contre le *Terra Nova*, c'est le feu, qu'il soit volontaire ou accidentel. Mais tirer des balles dans les poches de gaz ne provoque pas leur embrasement, seulement une fuite d'hélium. Il est possible d'allumer un incendie dans les quartiers de l'équipage ou dans les moteurs en prenant avantage de la grande quantité de carburant volatile qui s'y trouve. Le résultat est catastrophique. Y a-t-il des parachutes ? C'est au Gardien d'en décider. La structure et l'enveloppe se consument lentement, et le grand vaisseau part doucement en morceaux. Toutes les personnes à bord doivent réussir des jets en Chance chaque round ou perdre 1D3 Points de Vie, victimes des flammes et de la fumée.

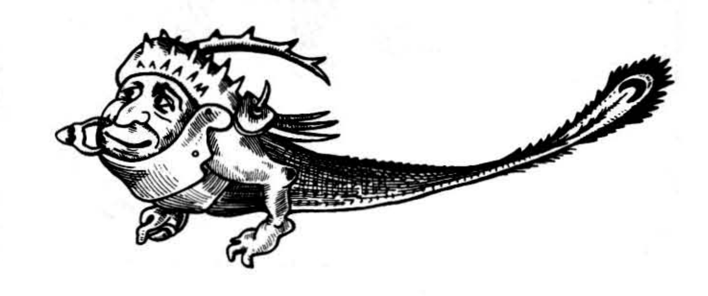
Si le *Terra Nova* brûle en vol, ses débris se répandent sur plusieurs hectares. Les restes déformés de sa superstructure pleuvent sur près de deux hectares, poutres et cornières noircies semblables aux ossements d'un antique léviathan. Ici et là reposent les restes calcinés des aérostiers, qui ont enfin trouvé le repos éternel.

Conséquences

Les investigateurs triomphent du Rejeton Dho en tuant l'équipage, en détruisant le dirigeable, voire en menaçant la créature elle-même. Face à une telle adversité, elle s'enfuit du *Terra Nova* et se dirige aussitôt vers le pôle nord magnétique afin de quitter ce monde. Elle laisse sur le sol une dernière énigme, un cercle de dix têtes tranchées, parfaitement conservées, muettes et le regard fixe. Ce sont celles des dx hommes assassinés au cours des deux dernières années, parfois dans des contrées aussi éloignées que la Bolivie et l'Uruguay.

Empêcher l'enlèvement de Chester Whittle redonne aux personnages 1D6 points de SAN. Détruire l'appareil leur apporte 2D6 points de SAN supplémentaires.

L'enquête les dégagera peut-être de toute responsabilité dans l'accident, mais ils peuvent préférer quitter cet Etat en espérant que les autopsies ne feront pas apparaître de balles perdues. Le capitaine Moore, s'il survit, disparaîtra pour continuer de servir les dieux obscurs à qui il a vendu son âme.





Esclaves du Rejeton Dho

Caractéristiques

LUCAS BOTHNALL, 41 ans, Notaire

FOR 12	CON 10	TAI 13	INT 15	POU 11
DEX 14	APP 10	EDU 15	SAN 55	Pts de Vie : 12

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Aucune.

Compétences : Bibliothèque 61%, Droit 68%.

MARTIN BILLER, 27 ans, Astronome Amateur

FOR 11	CON 12	TAI 13	INT 10	POU 10
DEX 12	APP 11	EDU 15	SAN 50	Pts de Vie : 13

Bonus aux dommages : +0.

Armes : Aucune.

Compétences : Astronomie 31%, Comptabilité 64%, Mécanique 44%.

CHESTER WHITTLE,
41 ans, Ancien Monteur-Régleur et Fugitif

FOR 14	CON 13	TAI 14	INT 12	POU 13
DEX 15	APP 12	EDU 13	SAN 47	Pts de Vie : 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 60%, dommages 1D3 + bd.
Fusil cal .30 46%, dommages 2D6.

Compétences : Esquiver 45%, Piloter un Aérostat 20%.

DONALD BAMBURY,
33 ans, pion de l'horreur cosmique

FOR 13	CON 12	TAI 13	INT 18*	POU 25**
DEX 14	APP 9	EDU 14	SAN 30	Pts de Vie : 13***

Les astérisques renvoient aux notes de la description d'un homme d'équipage du Terra Nova, ci-dessous.

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 50%, dommages 1D3 + bd.

Compétences : Exhorter un Auditoire 11%, Piloter un Aérostat 40%, Résister au Rejeton Dho 15%.

EXEMPLE D'HOMME D'EQUIPAGE
DU TERRA NOVA, esclave

FOR 15	CON 16	TAI 13	INT 14*	POU 25**
DEX 14	Pts de Vie : 15***			

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 55%, dommages 1D3 + bd.
Couteau 40%, dommages 1D4 + bd.
Outil 50%, dommages 1D8 + bd.

Compétences : Grimper 70%, Piloter un Aérostat 35%.

** Intelligence de l'homme d'équipage quand le Rejeton Dho est au repos ; c'est le seul moment où cet esclave peut espérer agir de manière indépendante.*

*** Aucun des hommes d'équipage n'a un Pouvoir propre. C'est le POU de la créature qui sert, puisque les malheureux n'en sont guère plus que des prolongements sensoriels conscients.*

**** Quand le total des Points de Vie d'un homme d'équipage est réduit à zéro, il s'écroule pour un round puis est ranimé. Ses caractéristiques restent les mêmes, sauf l'INT (qui passe à 0) et la DEX (réduite de moitié, donc de 7). Pour l'empêcher d'agir, il faut le démembrer.*

	FOR	CON	TAI	DEX	POU**	Pts de Vie***
UN	16	13	10	11	25	12
DEUX	16	15	12	12	25	14
TROIS	17	16	13	10	25	15
QUATRE	15	18	11	13	25	15
CINQ	14	15	15	12	25	15
SIX	15	14	14	14	25	14
SEPT	13	11	13	14	25	12
HUIT	14	10	17	13	25	14

SHERIDAN MOORE,
52 ans, Capitaine du dirigeable

FOR 12	CON 17	TAI 16	INT 18	POU 16
DEX 10	APP 9	EDU 15	SAN 0	Pts de Vie : 17

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 57%, dommages 1D3 + bd.
Revolver .38 49%, dommages 1D10.

Compétences : Crédit 55%, Ecouter 46%, Esquiver 32%, Grimper 61%, Physique 40%, Piloter un Aérostat 76%, Trouver Objet Caché 72%.

Sorts : Contacter Yog-Sothoth, Créer un Portail, Poudre d'Ibn Ghazi, Signe de Voor.

REJETON DHO, Grand Ancien Immature

FOR 50	CON 25	TAI 50	INT 17*	POU 25
DEX 15	Pts de Vie : 38		Déplacement : 8/12 en vol	

Bonus aux dommages : +5D6.

Armes : Implant tentaculaire 15%, dommages spéciaux*
Coercition Mentale**.

** Le Rejeton Dho augmente ses capacités intellectuelles par l'absorption des perceptions et des souvenirs de ses esclaves. Il prend le contrôle d'une victime en lui implantant un tentacule à l'arrière du cerveau. Si elle n'est pas consentante, le monstre doit également vaincre son POU avec le sien sur la Table de Résistance. Les malheureux contrôlés sont comme des membres ou des sens supplémentaires, par l'intermédiaire desquels la créature peut parler ou agir. Après l'implantation, le retrait du tentacule provoque la mort immédiate, et affreuse, de l'esclave concerné.*

*** Le Rejeton peut également envahir les pensées d'une victime qui ne lui est pas attachée. S'il réussit un jet de POU contre POU, l'humain reste sous son contrôle durant 1D10 heures. Le monstre ne peut manipuler ainsi qu'un seul individu à la fois.*

Armure : A cause de sa nature multidimensionnelle, les armes n'infligent que des dommages minimaux à la créature.

Perte de SAN : 1D3/1D20 points.



Plongée à Pic

Où les investigateurs apprennent une nouvelle compétence, mais découvrent de plus grands périls sur la terre ferme que dans l'univers aquatique.

Ce scénario permet aux personnages de faire connaissance avec les plaisirs et les dangers de la plongée. Une lettre d'un ami les envoie sur la piste de ce qui paraît être un objet rattaché au Mythe. Malheureusement, il repose au fond d'un lac, dans l'Oregon. Pour le récupérer, il faut se mouiller.

Il n'y a ici aucun monstre tapi dans l'ombre, aucun ami mis en pièces, aucune perte de Santé Mentale. C'est simplement une introduction à l'art de la plongée, tel qu'il est pratiqué dans les années 20. Après avoir assimilé cette compétence, les investigateurs seront prêts à entreprendre toutes sortes de plongées.

Cette aventure nécessite la présence d'au moins quatre personnages, car il en faudra au minimum deux pour faire fonctionner les compresseurs à air manuels qui permettent aux plongeurs de respirer. Autre solution : des jeunes gens du cru, enclins à l'aventure, sauteront sur un tel job. Dans l'Oregon rural de cette époque, des opportunités pareilles ne se présentent pas tous les jours.

La plongée

Les règles suivantes sont conçues pour refléter la complexité d'une opération de plongée, pas pour permettre d'en simuler une précisément. Les Gardiens ayant de l'expérience dans ce domaine peuvent, bien entendu, ajouter des détails plus convaincants pour agrémenter leur aventure sous-marine. Quant à ceux qui, comme nous, tiennent à garder les pieds bien au sec, ces indications devraient leur suffire.

Plonger, une nouvelle compétence

Plonger (00%) : Grâce à cette compétence, l'investigateur connaît les divers éléments du matériel de plongée et leur fonctionnement, ainsi que les dangers encourus et la manière de les éviter. Dans des conditions de calme habituelles, les jets en Plonger requis bénéficient de multiplicateurs variant entre 2 et 4, selon la situation. Un tirage de Plonger de routine est nécessaire pour la descente, par tranche d'une demi-heure passée au fond, et pour la remontée. Un échec indique un léger problème, par exemple un accroc dans la ligne, qu'on répare grâce à la réussite d'un autre jet en Plonger affecté du même multiplicateur. Avec un résultat de 96-00, l'incident est grave — tenue déchirée, fuite du casque, ligne d'air sectionnée, vitesse de descente ou de remontée inadaptée.

Dans les années 20, on ne plonge normalement pas au-dessous de 50 mètres et pas pendant plus de 40 minutes. Il est possible de descendre exceptionnellement à de plus grandes profondeurs, mais pour moins longtemps ; de même, les plongeurs peuvent s'attarder davantage dans une eau moins profonde. Le record en la matière à la fin de la décennie est d'environ 90 mètres. Des pêcheurs de perles nagent couramment jusqu'à 36 mètres pour quelques instants, mais l'expérience et de nombreuses techniques soutiennent leurs efforts nonchalants.

Pour une plus grande simplicité, nous vous recommandons de considérer chaque augmentation d'une atmosphère de la pression (tous les 10 mètres) comme un palier. Les lignes d'air et les cordes de sécurité sont marquées à intervalles réguliers, de sorte qu'on ne puisse faire d'erreur. Cette méthode est très pratique, mais le Gardien peut utiliser tout autre système qui lui convient.

Le scaphandre

Mettre un scaphandre est une opération qui prend du temps et nécessite l'aide d'une autre personne. Il est composé de trois parties : l'habit, d'un seul tenant, le plastron et le casque. La combinaison, passée en premier, est ouverte au cou et aux poignets. Elle est constituée de plusieurs couches de tissu souple au tissage très serré, avec au milieu une épaisseur de caoutchouc pur.

Le plastron vient ensuite. Il repose sur les épaules et permet une bonne répartition du poids du casque. Les poignets sont terminés par des joints étanches, tandis que l'encolure de l'habit est prise en sandwich (et donc scellée) entre le plastron et le casque, qui est posé en dernier et accroché au plastron.

Pour contrer sa flottabilité, le plongeur porte de lourdes bottes (environ 8 kg chacune) et des masses (de 18 à 25 kg) fixées au plastron. Le système d'accrochage de ces dernières permet de les abandonner facilement en cas d'urgence. Le poids de cette tenue réduit de moitié la DEX hors de l'eau et rend très difficile la mise en mouvement et l'arrêt dans l'eau.

L'air arrive par des valves situées dans le casque, grâce à un compresseur qu'actionne manuellement une équipe de deux — ou quatre — hommes. Les compresseurs à moteur sont rares et peu fiables en comparaison aux manuels mis en mouvement par des humains entraînés. Dans les deux cas, le compresseur doit pouvoir fournir de l'air à deux personnes, car la procédure de sécurité veut que l'on plonge à deux.

Le plongeur est relié à la surface par une corde attachée au casque ou au plastron ; des secousses sèches à l'une ou l'autre extrémité servent de signal. Ce cable permet également de le remonter, étant habituellement relié à un treuil. L'équipage de surface doit faire attention au rythme où il le descend, et surtout à celui où il le remonte, afin d'éviter les accidents de narcose à l'azote ou de mal des profondeurs.

La communication de plongeur à plongeur se fait par gestes de la main ou par contact des casques. Dans ce dernier cas, les sons se transmettent à travers le métal, ce qui autorise la discussion.

Il existe déjà des systèmes de téléphone qui sont d'un usage courant dans les marines du monde entier. Les compagnies privées n'ont cependant pas nécessairement besoin de tels moyens de communication, car la plupart des opérations sous-marines sont plus dangereuses que les travaux de construction ou de réparation à terre mais pas plus compliquées. Les plongeurs n'ont en principe rien à se dire, à moins de travailler en équipe à la même chose : ce mode de communication est alors inestimable.

Un scaphandre semblable à celui décrit ici coûte aux environs de 900 $, neuf. Des tenues d'occasion de qualité douteuse peuvent descendre jusqu'à 150 $. Les compresseurs, tuyaux à air, lignes et autres équipements divers coûtent entre 700 et 1 500 $ l'ensemble, selon leur qualité et leur capacité.

A la fin des années 20, les scaphandres munis d'appareils à oxygène indépendants existaient déjà mais étaient réservés à des activités particulières. Ceux à tuyau à air sont restés les plus communs jusqu'en 1960, date à laquelle les réservoirs autonomes, les combinaisons modernes et les engins automatiques ont définitivement éclipsé les vieilles techniques.

Utilisation de compétences sous l'eau

- **Armes à Feu :** Non utilisables sous l'eau.

- **Corps à Corps :** Réduisez les compétences au couteau et à la dague de 10% ; toutes les autres de 20%.

- **Dextérité :** Soustrayez-lui 2 points pour obtenir son score effectif.

- **Ecouter :** Diminuez la compétence de 20%. Les sons se déplacent très vite sous l'eau, mais ils se dispersent très vite aussi et il est difficile de localiser leur source. De plus, le compresseur et la valve d'échappement produisent un bruit de fond important dans les oreilles du plongeur.

- **Esquiver :** Les mouvements en milieu aquatique sont gênés ; réduisez la compétence de moitié.

- **Grimper :** Abaissez la compétence de 20% lors des déplacements dans des épaves ou des gravats, à cause des précautions requises pour éviter d'endommager la tenue ou un des câbles.

- **Lancer :** Impossible sous l'eau.

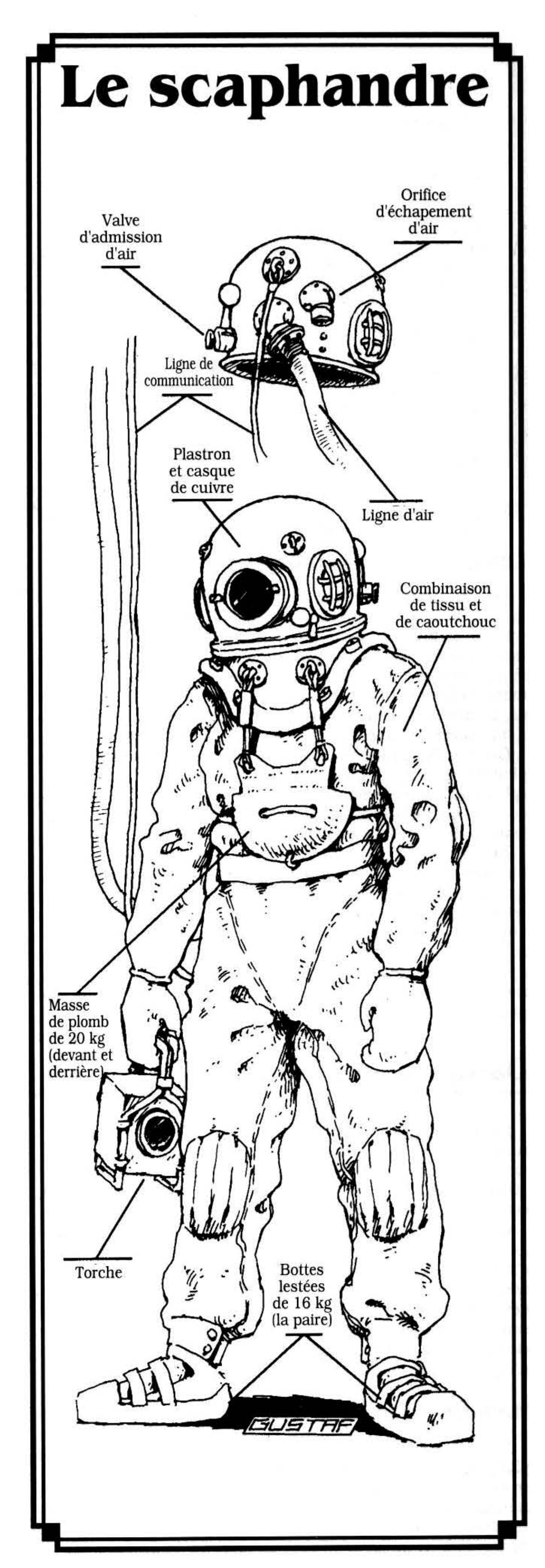
- **Mécanique :** Tous les outils sont utilisables dans l'eau, malgré les effets gênants de la corrosion. Utilisez cette compétence avec le pourcentage normal, mais prolongez le temps nécessaire pour exécuter une tâche de 25 à 50%.

- **Nager :** Impossible à réaliser dans un scaphandre complet. Réduisez de 20% avec la seule combinaison.

- **Photographie :** Diminuez cette compétence de 30%, pour compenser les effets de l'éclairage inhabituel et la nécessité de protéger l'appareil et le film.

- **Sauter :** Impossible sous l'eau.

- **Trouver Objet Caché :** La compétence n'est pas affectée, à moins que l'éclairage ne soit insuffisant. La lumière est absorbée par l'eau, de sorte que plus un plongeur descend, moins il y voit. Les rouges s'arrêtent à 6 mètres, suivis par les oranges et les jaunes à 12 mètres. Les bleus sont discernables jusqu'à 30 mètres. Les algues, la pollution ou une mer agitée peuvent fortement réduire la visibilité — dans de mauvaises conditions, la limitant à quelques mètres ou moins. Il est donc possible de se perdre ou d'être désorienté. Si la lumière est insuffisante, les mains du plongeur deviennent ses yeux : réduisez de moitié tous ses jets en Trouver Objet Caché.



Narcose à l'azote

Couramment appelé ivresse des profondeurs, ce phénomène est la conséquence de la respiration d'air sous pression à des profondeurs supérieures à 30 mètres (4 atmosphères). Ses effets sont similaires à ceux de l'ivresse et peuvent entraîner de graves défaillances au niveau du travail et de la sécurité. Ses autres symptômes comprennent des hallucinations, des idées fixes et le manque de jugement. Associée à des phobies, une narcose à l'azote peut s'avérer fatale.

Elle empire lorsque le rythme de descente augmente mais peut être évitée grâce à une progression prudente. A partir de 4 atmosphères, et à chaque augmentation de la pression suivante, un plongeur qui descend rapidement doit réussir un jet sous deux fois sa CON ou perdre 1D3 points d'INT effective. Si son score en INT atteint zéro, il perd connaissance. Un jet en Idée, auquel est appliqué un modificateur adapté, détermine s'il parvient à accomplir sa tâche et s'il évite les comportements dangereux.

Un plongeur reconnaît sa propre narcose à l'azote en réussissant un jet en Idée et un autre en Plonger. Pour y remédier, il doit remonter jusqu'à ce que les effets se dissipent puis redescendre plus prudemment.

Les débuts de la plongée

Les premières tentatives de plongée au moyen de cloches — en fait des bols géants retournés, munis de poignées et de courroies, qui pouvaient conserver une poche d'air — remontent à l'antiquité. Ces cloches ont beaucoup servi dès le 16ème siècle, lorsque les navires proches des côtes étaient régulièrement renfloués sur l'ensemble de la planète. Vers 1616, le coût de ce matériel avait tellement baissé que Jacob Johanson s'était spécialisé dans la récupération des ancres des épaves.

On doit le premier essai de ce qui se rapproche du scaphandre normal à John Lethbridge, avec son scaphandre "atmosphérique", un tonneau de bois hermétique pourvu de deux bras de toile. Lethbridge proclama qu'il pouvait séjourner à une profondeur de 18 mètres pendant un maximum de 20 minutes.

En 1819, Augustus Siebe, un Allemand, inventa son "scaphandre ouvrable". Le plongeur portait un casque fixé hermétiquement sur une veste. La pression forçait l'air à circuler dans cette veste. Cependant, si le plongeur tombait, il risquait la noyade ; en 1830, Siebe mit donc au point le scaphandre fermé. Cet équipement, qui permet de descendre jusqu'à 60 mètres, n'a jusqu'à maintenant pratiquement pas été modifié. Dans les années 20, la firme la plus réputée pour ses scaphandres est Siebe-Gorman, Inc.

Dangers sous-marins

La plupart des problèmes associés à la plongée sont dus à l'augmentation de la pression sur le corps humain au fur et à mesure de la descente, au rythme d'une atmosphère tous les 10 mètres. A la surface, la pression est d'une atmosphère ; elle est de deux à 10 mètres, trois à 20 mètres, etc.

Les difficultés surviennent lorsque les cavités intérieures (poumon, oreille interne, etc.) ne sont plus ventilées, à cause d'une maladie ou d'une blessure ; les gaz qui y sont emprisonnés se dilatent au moment de la remontée. Les investigateurs devraient donc éviter de plonger s'ils ne sont pas en parfaite santé, ce qui sera déterminé par un jet de pourcentage sous cinq fois la CON. Un simple nez bouché peut s'avérer catastrophique dans ce milieu.

Maladie de la décompression

Elle est également appelée mal des caissons. Lorsqu'un plongeur subit une grande pression pendant longtemps, l'azote se dissout dans son sang jusqu'à saturation. Quand la pression extérieure se réduit, il forme des bulles qui bouchent les veines et les artères. Le plongeur, en effectuant des haltes lors de son ascension, permet l'élimination progressive de ce gaz.

En 1900, John Scott Haldane (1860-1936) a effectué des recherches sur les effets de la pression, ce qui a conduit à la publication de tables de plongée établissant la correspondance entre les profondeurs atteintes et la durée des haltes requises.

Ces délais sont directement proportionnels au temps passé sous une forte pression. Cela signifie qu'un plongeur ne peut remonter *rapidement* sans souffrir du mal des caissons. Si des Profonds le poursuivent, il pourra tenter de leur échapper sur un plan horizontal, mais pas en progressant vers la surface, en tout cas pas très vite.

Dans le cadre du jeu, jugez des effets de ce mal en fonction de la profondeur atteinte. Si on est allé à 10 mètres, il n'est pas nécessaire de procéder à la décompression. En dessous, un plongeur qui ne respecte pas les pauses indiquées par les tables perd 1D6 Points de Vie par atmosphère au-delà de deux (arrondies à l'entier supérieur). Les dommages subis sont progressifs, 1D6 toutes les CON x 2 minutes. En cas de séjour prolongé sous l'eau ou de très forte pression, doublez les dégâts. Redescendre jusqu'à la bonne profondeur empêche d'en subir davantage. Au cours de la remontée, les haltes se font normalement tous les 15 mètres, mais nous vous suggérons de prévoir des pauses de 2 à 4 minutes de temps de jeu tous les 10 mètres. Augmentez la durée de ces haltes en fonction de la profondeur atteinte.

Exemple *: Ed (Plonger 43%) et Joe (Plonger 38%) explorent un temple sous-marin à 45 m (5 atmosphères) en eau calme. Au bout de vingt minutes, redoutant la présence de Shoggoths, Joe décide de retourner à la surface. Son jet en Plonger x 2 étant réussi, il remonte par paliers. Pendant ce temps, Ed découvre quelque chose qu'il croit être un Shoggoth et cède à la panique. Il abandonne ses poids et file vers la surface, sa combinaison se dilatant rapidement . Son joueur échoue au jet en Plonger (vu les circonstances, le Gardien ne lui accorde aucun multiplicateur), et le pauvre Ed perd tout contrôle et dépasse Joe, qui ne peut rien faire. A la surface, Ed (CON 14) subit 4D6 points de dommages, répartis en 4 fois, 1D6 toutes les 28 minutes.*

Problèmes de combinaison

Une combinaison déchirée, un tuyau d'air sectionné ou un casque brisé peuvent découler d'un résultat compris entre 96 et 00 au jet de Plonger. Un accroc dans le tissu n'est pas très grave, la pression de l'air empêchant le plongeur de se noyer. Le seul risque vient de l'hypothermie. Les deux autres problèmes sont plus inquiétants, car, sans assistance, les risques de noyade sont importants.

Le récit

Par une belle journée d'été, l'investigateur ayant le meilleur score en Occultisme reçoit une lettre de J. Peter Fletcher (voir Aide de Jeu n°1, page 54), dont il a fait la connaissance dans le passé ; c'est un antiquaire véreux installé à San Mateo, près de San Fransisco, en Californie. Son immense magasin est situé à un pâté de maisons des voies de la Southern Pacific, dans un quartier mal famé. La police locale fait régulièrement des descentes chez lui, le soupçonnant (avec raison) de recel de biens volés. Il a maintes fois tenté de devenir honnête et respectable, mais toujours en vain, car il n'est pas très doué pour les affaires et les escrocs et voleurs viennent tout naturellement chez lui.

C'est cependant un receleur, un filou et une canaille de talent, ainsi qu'un homme de parole ayant un don pour établir une juste estimation de ce qui attire son attention. Une indication venant de lui est inestimable.

Recherches

La réussite d'un jet en Mythe de Cthulhu révèle que l'*assiette du rêve* est un artefact mineur lié aux Contrées du Rêve. C'est un instrument qui permet de découvrir d'autres rêveurs dans le Monde de l'Eveil et qui est peut-être pourvu de bien

d'autres pouvoirs plus importants, tels que ceux de guider ou reconstituer les rêves. Ces informations sont cependant de simples déductions.

Les investigateurs ont le choix entre écrire, téléphoner ou rendre visite à James Doyle, à Holton Field, dans l'Etat de Washington. Un membre de sa famille leur répond poliment que Doyle est mort dans un accident d'avion en janvier. Il ignore où se trouve l'antiquité et regrette de ne pouvoir leur être d'aucun secours.

Un jet réussi en Bibliothèque leur donne les détails de l'accident. L'appareil, un Junkers 13, a été pris dans une tempête au sud de Portland et on pense que le pilote a tenté d'atterrir sur ce qu'il croyait être un champ couvert de neige. En se posant, l'avion a traversé la fine pellicule de glace et a coulé comme une pierre dans les eaux profondes du lac Cider. Le pilote, le copilote et les trois passagers, dont Doyle, sont morts.

Un fermier qui avait assisté à la scène a noté des repères terrestres permettant de localiser le site de l'accident. Il est ensuite allé chercher des secours, mais on ne pouvait alors plus rien faire.

En mai, la glace ayant fondu, les familles et les autorités locales ont fait appel à la Compagnie de Plongée de Seattle afin de récupérer les corps en vue de leur enterrement. Rien d'autre n'a été pris dans l'appareil. Un courrier, une visite ou un appel téléphonique à cette société permettra aux investigateurs de tout savoir de l'épave, son état et sa position dans le lac (voir Aide de Jeu n° 2).

Si la famille de Doyle ne possède pas l'assiette et si Mulligan ne l'a jamais reçue, elle est certainement encore au fond du lac. Le premier venu n'a pas le droit de s'en emparer, mais la famille acceptera volontiers l'estimation qu'en avait faite Doyle. Pour 500 $, les personnages n'ont plus qu'à faire un peu de plongée.

Rapport de Plongée dans le lac Cider

Compagnie de Plongée de Seattle
414 White Orca Street
Seattle, Washington

Notre référence : 174/JG/DJK

Cher Monsieur

Suite à votre demande, j'ai le plaisir de vous transmettre les renseignements suivants.

Date de la plongée : 23 mars

Lieu de la plongée : La plongée a été effectuée dans le lac Cider, près de Winston, Oregon, à proximité de Stayton. L'avion accidenté, un Junkers F13 transportant deux membres d'équipage et trois passagers, repose sur un lit de boue par 24 mètres de fond. Sa position a été marquée par une bouée.

État de l'épave : le fuselage est déchiré au niveau de la queue, l'aile gauche tordue. L'accès à l'intérieur a été rendu possible par une porte latérale. Bloquée par le choc, elle a été forcée.

Équipement de plongée : Une petite péniche a été prêtée par M. Taylor (Cider Farm, Winston). Deux plongeurs ont procédé à l'examen ensemble, soutenus par un équipage de surface de quatre hommes.

Nous vous remercions de votre demande et espérons pouvoir vous rendre à nouveau service.

Sincèrement vôtre,

John Gerrold

Plongée à pic, aide de Jeu n°2

Hypothermie

L'abaissement de la température de leur corps pose un sérieux problème aux plongeurs. Des sous-vêtements de laine leur servent habituellement d'isolant, mais durant son séjour dans l'eau, le plongeur doit réussir des jets sous deux fois la CON ou encaisser à chaque fois un point de dommages. La fréquence de ces tirages dépend de la température de l'eau.

Température de l'eau	***Fréquence des jets (temps de jeu)***
60°F/15°C	toutes les heures
50°F/10°C	toutes les 20 minutes
40°F/4°C	toutes les 5 minutes
30°F/-2°C	toutes les minutes

Le port d'un scaphandre intact et fermé est considéré comme ajoutant 20°F/11°C à la température de l'eau.

Le lac Cider

Le lac Cider, 6,4 km de long, pour moins d'un de large, est entouré de petits champs qui alternent avec des vergers et de hautes bandes de sapins de Douglas. Le malheureux pilote avait peut-être réalisé sur quoi il atterrissait mais ne devait pas avoir d'autre alternative.

Winston, dans l'Oregon, est à trois kilomètres. Un certain Bill Taylor cultive la terre au nord du lac. C'est là qu'il a passé toute sa vie, et il se rappelle très précisément l'agitation provoquée par l'accident d'avion au début de l'année.

Taylor est un lourdaud imbibé d'alcool qui prétend savoir beaucoup plus de choses qu'il n'en sait. Il n'aime pas particulièrement les citadins, surtout ceux qui ont fait des études, mais les gens ont souvent meilleur caractère avec quelques dollars en poche, et il ne fait pas exception à la règle.

La plus grande partie des terrains qui entourent le lac lui appartiennent, quand ce n'est pas à sa famille. Il partage son temps entre la pêche et l'absorption d'un whisky de fabrication artisanale. L'alcool le rend encore moins aimable, et quand il a bu, la moindre remarque conduit à une bagarre. Une fois par semaine, il descend en ville avec sa charrette afin de renouveler ses réserves et de se tenir au courant des dernières nouvelles.

Au départ, ce paysan considère les investigateurs d'un œil soupçonneux. Ils posent trop de questions et tout en eux porte l'estampille "officiel". La réussite d'un jet en Psychologie confirme qu'il est mal à l'aise ; celle d'un tirage de Persuasion permet d'obtenir sa confiance jusqu'à ce qu'il connaisse mieux les arrivants.

Taylor, qui possède un alambic clandestin, pense que l'intérêt des personnages pour l'avion accidenté pourrait n'être qu'une couverture. Même après s'être assuré que ses visiteurs sont bien ce qu'ils prétendent être, il a encore quelques réticences à cause de sa réserve de whisky.

Une offre douteuse

Taylor a conservé une partie de l'équipement qui a servi à la récupération des corps mais dont l'état ne justifiait pas le transport. Il propose de le louer aux investigateurs. Diverses bestioles ont rongé les matériaux souples et le casque est rempli de paille. Le paysan se prétend expert, mais son savoir se limite à ce qu'il a appris en regardant faire les plongeurs professionnels.

Son œil avisé fixé sur les costumes de bonne coupe de ses visiteurs, il leur propose de leur louer l'équipement pour dix dollars, et son "expérience" pour dix autres. Il leur offre également le logis, pension comprise, à raison d'un dollar par jour et par personne, ainsi que le seul bateau du lac pour cinq dollars


Bill Taylor

par jour. S'il pense pouvoir leur faire avaler cela, il leur demande en outre un "droit de plongée" de cinq dollars, prétendant de manière abusive que le lac Cider lui appartient complètement.

Si les investigateurs acceptent ces propositions, le premier plongeur a de bonnes chances de se noyer, ou sinon de subir une décompression douloureuse, Taylor n'ayant jamais entendu parler des étapes à respecter. Ceux qui veulent réellement récupérer l'objet feraient bien de s'adresser ailleurs.

Équipements et expérience

Les personnages ont besoin d'équipement de plongée, ainsi que de quelques leçons. L'école la plus proche est la Walsh Underwater Salvage, à Portland, à trois heures de route. Il est possible d'y suivre un entraînement sous la férule de Jake Walsh en personne (Roi de la Columbia et Sorcier de la Willamette, selon la pancarte de la vitrine). Cela coûte vingt dollars par personne pour un stage de cinq jours. Les participants bénéficieront ensuite d'une compétence Plonger de 20%.

Walsh a passé l'essentiel de sa vie sur ou sous l'eau, ou tout à côté. Il a grandi à proximité de chalutiers et s'est engagé dans la marine marchande dès qu'il l'a pu. Il a ensuite découvert la plongée et n'a jamais regretté ses choix. C'est un solide gaillard, sérieux, qui supporte mal les imbéciles.


Jake Walsh

Vu la plongée qu'ils veulent effectuer, Walsh suggère aux investigateurs d'engager un expert pour superviser l'opération et s'assurer que toutes les procédures de sécurité seront appliquées. Il est disponible. Ses honoraires sont de trente dollars par semaine, les frais en plus. Le groupe n'a pas vraiment besoin de lui, mais sa présence serait préférable. Il conseille aussi à ses clients d'envoyer deux plongeurs à la fois, de sorte que l'un soit à l'affût des dangers éventuels tandis que l'autre explorera l'épave. La location de deux tenues coûte quinze dollars par semaine, celle du compresseur dix.

Autres possibilités

L'emploi d'un scaphandre est la meilleure solution pour rejoindre l'appareil englouti. L'eau est trop profonde et trop froide pour autoriser une plongée autonome, amener jusque-là une cloche à plongeur demanderait une logistique faramineuse et une bathysphère serait totalement inadaptée.

L'usage du casque de plongée, le précurseur du scaphandre, est envisageable. L'appareil est similaire à l'ensemble casque-plastron du scaphandre — la présence de la poche d'air à l'intérieur maintenant le niveau de l'eau en dessous de la tête. Malheureusement, si le plongeur vient à basculer, l'air s'enfuit et il risque de se noyer.

Une lettre d'information

Antiquités Fletcher

207 Sons of the Golden West Boulevard

Le 5 Mai
Cher ——,

J'ai appris certaines informations qui pourraient vous intéresser.

Au cours de l'évaluation de la succession du défunt Charles Mulligan (parfaitement, le collectionneur d'objets médiévaux incroyablement riche) à laquelle j'ai été incidemment mêlé, j'étais en train d'examiner une authentique écritoire du 15ème siècle, de grande valeur, au domaine Hillsborough, lorsque j'ai entrevu par hasard certains éléments de sa correspondance récente (quel dommage que les riches meurent juste au moment où ils ont toutes les raisons de vivre ! J'ai versé une larme de regret en apprenant son sort tragique).

En fait, j'avais complètement oublié tout cela lorsque le soir, après être rentré chez moi, je me suis aperçu qu'une des lettres était tombée accidentellement dans ma poche ! La vie est parfois étrange.

Il m'a naturellement fallu lire cette missive pour apprendre à qui elle appartenait. En citoyen respectable, j'ai ensuite écrit aux avocats chargés de la succession, leur envoyant la lettre en question et expliquant mon erreur. Je compte poster ce courrier dès que j'aurai pensé à acheter des timbres.

Entre-temps, vous sachant amateur de faits étranges autant que de curiosités proprement dites, et considérant que les morts ne peuvent s'en soucier, je me suis permis de vous adresser une copie de la lettre. Je n'ai pas vu cette "assiette du rêve" dans la collection Mulligan, non plus que la boîte dans laquelle elle était rangée. L'hypothèse selon laquelle elle serait encore en la possession de M. Doyle me paraît la plus probable.

Au cas où des négociations seraient ouvertes, il me serait possible d'indiquer plusieurs gentlemen bien connus assez qualifiés pour servir d'experts.

En vous remerciant d'avance,

JPF, Esq.

Copie de la lettre

Green Bough Farm

Holton Field

État de Washington

Le 12 Janvier

Cher M. Mulligan

J'ai récemment hérité d'un objet médiéval qui pourrait vous intéresser. Il s'agit d'une assiette en étain, de 20 centimètres de diamètre dont la surface porte des inscriptions dans un langage que je ne puis identifier. Trois petits trous, pratiqués sur sa circonférence, soutiennent trois pieds en étain séparés, et le trépied ainsi formé permet de suspendre une petite aiguille d'argent au bout d'un fil.

Des documents accompagnent cette antiquité, qu'ils identifient comme étant une "assiette du rêve" ; ils semblent indiquer que l'aiguille doit pointer vers quelque chose de défini. Je ne sais pas ce que c'est, et quand j'ai tout mis en place, rien ne s'est produit.

D'après les notes, l'assiette elle-même date du 13ème siècle. La boîte dans laquelle elle était rangée, ainsi que les pieds et l'aiguille, sont beaucoup plus récents et remontent selon moi au début du 18ème.

L'ensemble a été évalué à approximativement 500 $. Je connais naturellement votre intérêt pour ce genre de choses. Comme je compte me rendre par avion à San Fransisco pour affaires le 29 janvier, j'apporterai l'assiette avec moi. Nous pourrons nous rencontrer à un moment de votre choix, ce qui vous permettra d'examiner cette pièce. Quoique la somme impliquée soit mineure, je vous garantis que cet artefact ne ressemble en rien à ce à quoi vous êtes habitué.

Sincèrement vôtre,

James Doyle

Plongée à pic, aide de Jeu n°1

Malgré ce danger, le casque est souvent utilisé lors des plongées dans des eaux chaudes et peu profondes. Il accorde une plus grande liberté de mouvements car son utilisateur peut se contenter d'un costume de bain au lieu de l'encombrant scaphandre.

A la ferme

La ferme de Taylor ne propose que peu de confort. Le sol y est de terre battue, la nourriture conservée dans une boîte humide couverte de toile et il n'y a pas l'électricité. Le mobilier est inconfortable ou cassé. Le propriétaire partage les lieux avec un vieux chien et une bande de chats galeux.

L'antipathie entre Walsh et Taylor est immédiate. Le paysan est vexé par les connaissances de l'arrivant, bien supérieures aux siennes dans le domaine de la plongée, et Walsh méprise ouvertement ce rustre imbibé. A moins d'une intervention des investigateurs, ils en viennent très vite aux mains et Walsh s'en va, si Taylor ne l'a pas déjà mis à la porte. Avec un peu de persuasion amicale et si quelque argent change de mains, les deux hommes se contentent d'échanger des regards furibonds et des commentaires méprisants. Pour l'instant, c'est la trêve.

Les difficultés menacent de réapparaître quand Taylor insiste pour piloter l'embarcation personnellement. Il n'y a pas grand-chose que l'on puisse faire contre : il ne changera pas d'avis, et c'est la seule sur le lac qui pourra faire office de plate-forme de plongée.

Sur le lac

Walsh propose d'effectuer une première plongée afin de jauger le fond du lac et de tester le matériel. Les autres pourront se dérouler les jours suivants. Taylor indique la position de l'épave, signalée par une bouée.

La journée suivante est chaude et ensoleillée. Walsh déconseille d'enfiler les scaphandres avant l'ancrage — si quelqu'un tombe à l'eau, il aura du mal à nager. Et même en eau calme, la plongée est une activité assez dangereuse pour qu'on évite de prendre des risques inconsidérés.

Pour trente dollars de plus, Walsh passe une des tenues. Les investigateurs décident qui met l'autre. Deux d'entre eux doivent rester à bord pour faire fonctionner le compresseur. A la descente suivante, une fois qu'il aura évalué l'état de l'épave, un deuxième personnage pourra prendre la place de l'expert. Deux d'entre eux peuvent également plonger immédiatement ensemble. C'est à vous de voir ce qui est préférable pour vos joueurs. La suite des deux premières journées est cependant décrite comme si Walsh et un investigateur descendaient ensemble. Taylor n'offre pour seule aide que des remarques sur ce que lui-même aurait fait, et qui serait forcément mieux.

Après avoir jeté deux ancres de fortune pour prévenir les effets des coups de vent inattendus, Walsh et un des personnages enfilent les scaphandres et pénètrent avec précaution dans l'eau. Chacun est soutenu par une corde tandis que l'on contrôle une dernière fois le matériel. Tout fonctionne. Les deux hommes plongent, l'expert en second, et s'enfoncent progressivement dans les profondeurs du lac Cider. Des bulles remontent à la surface, pendant que les vagues qu'ils ont provoquées s'effacent tout doucement.

La première plongée

Avec la réussite d'un jet en Plonger, l'investigateur descend en toute tranquillité et contrôle sa flottabilité en évacuant l'air. Un échec indique une "compression" — l'élimination d'une trop grande quantité d'air, ce qui provoque une flottabilité négative trop importante et donc en principe un rythme de descente supérieur à la normale. Si l'épave se trouvait à une plus grande profondeur (à plus de 30 m), il y aurait risque de narcose à l'azote. Mais la vitesse de descente est ici imposée par l'équipage de surface, qui contrôle les câbles et que Walsh a entraîné avec une montre — la "compression" implique simplement que le plongeur exerce une plus grande traction sur la corde.

L'eau s'assombrit alors que les deux hommes glissent vers le fond. A 24 mètres, soit 3 atmosphères, la température est de 4° C. Ils distinguent dans un paysage bleu-vert la silhouette de l'avion abîmé. La limite de visibilité est à 9 mètres. Sans la bouée qui indique sa position, il aurait sans doute fallu des semaines pour retrouver l'appareil.

Il gît dans un tapis d'algues et de verdure, sur un lit de boue, à peu près intact mais couché sur l'aile gauche. La déchirure près de la queue est peut-être due au fait que l'arrière a touché le fond en premier. Des débris laissés lors de la plongée de mars l'environnent. Les bottes des arrivants remuent à nouveau la boue et la turbidité qui en résulte réduit la visibilité au minimum.

Rencontres aquatiques

1 Le plongeur entend un bruit étrange. C'est peut-être un martèlement assourdi ou un claquement métallique provenant du bateau, peut-être un étrange grognement sous-marin. Le gloussement d'un Profond, le cri d'un Shoggoth ? La réussite d'un jet en Idée suffit pour identifier l'origine de ce bruit.

2 Le plongeur voit une ombre ou une forme mystérieuse. L'ombre qui le suit peut être due à un jeu de lumière ou un banc de poissons, la forme menaçante n'est sans doute rien de plus qu'un rocher et l'inquiétante silhouette peut se révéler n'être qu'une souche engloutie.

3 Un tourbillon ou un courant inattendu déséquilibre le plongeur. La réussite d'un jet en Esquiver ou en Plonger lui permet de rester sur ses pieds. En cas d'échec, il part à la renverse. Un résultat de 96 à 00 signifie qu'il a endommagé la ligne d'air ou même déchiré la combinaison. Dans les fleuves et les océans, les courants sont bien plus redoutables que dans les eaux calmes du lac Cider.

4 A cause du fond inégal, le plongeur trébuche sur des roches ou s'enfonce dans la boue. La réussite d'un jet en Esquiver ou en Plonger lui permet de s'en sortir sans mal. Dans le lac, c'est la boue qui va causer le plus de problèmes.

5 Le plongeur s'emmêle dans de longues algues qui s'agrippent à lui. Il est prisonnier et doit se libérer en taillant la végétation avec son couteau, ce qui lui prend 1D10 minutes.

6 La faune aquatique locale s'intéresse au plongeur. Dans ce lac, il s'agira sans doute de poissons en quantités variables, parfois d'une anguille. Ailleurs, ce pourront être des serpents de mer, des requins ou des dauphins.

7 Le plongeur découvre une petite grotte. Son exploration est dangereuse, car il risque d'y endommager le scaphandre ou la ligne d'air, ou de se trouver pris au piège par une avalanche de rochers.

8 Des objets tranchants menacent de déchirer le scaphandre. Peut-être un morceau de métal déchiqueté ou un rocher coupant. La réussite d'un jet en Trouver Objet Caché permet d'identifier le danger. Sinon, un jet en Chance réussi garantit que la combinaison n'est pas abîmée. En cas d'échec, une petite coupure dans le matériau laisse passer l'eau froide du lac, imposant un retour immédiat à la surface.

9 Le fonctionnement du scaphandre laisse à désirer. La réussite d'un jet en Chance indique un incident mineur — le casque est mal adapté et commence à faire mal, sa vitre se couvre de buée ou la ligne d'air est endommagée. L'échec signifie que le problème est plus grave — une fuite du joint du casque ou une corde sectionnée.

10 La réussite d'un jet en Trouver Objet Caché fait noter quelque chose d'inhabituel. C'est peut-être un rocher de forme bizarre, une pièce ancienne ou une poterie.

Walsh examine l'épave, laissant l'investigateur regarder et s'habituer à son environnement. Cette période d'adaptation lui permet de remarquer que ses compétences sont affectées par l'eau.

Au bout de trente minutes, Walsh a vu tout ce qu'il voulait voir et fait signe de remonter. L'avion paraissant sûr, les fouilles pourront démarrer le lendemain. Un échec au jet de Plonger durant le retour a des conséquences plus sérieuses qu'à la descente et entraîne le mal des caissons. L'équipe de surface ne peut rien faire pour empêcher ce phénomène.

Séjour au fond

La solitude a d'étranges conséquences sur l'esprit. Est-ce un rocher ou un Shoggoth qui attend, immobile ? Est-ce là un autre plongeur ou un Profond aux yeux globuleux ? Y a-t-il un accroc dans la ligne d'air ou quelque chose ne tenterait-il pas de la sectionner ? En plus des tours que lui joue son esprit, le plongeur doit affronter l'inattendu dans un environnement hostile.

Toutes les 15 minutes, chaque plongeur doit réussir un jet de Chance ou faire une rencontre aquatique. Lancez 1D10 et consultez la table des Rencontres aquatiques (page 55), ou choisissez celle qui vous offre les effets dramatiques les plus appropriés.

La deuxième plongée

Le deuxième jour, Walsh et le premier investigateur peuvent s'arranger pour plonger à tour de rôle avec les autres. Chaque descente sera consacrée à la recherche de l'assiette du rêve ou de la boîte où elle était rangée.

L'entrée dans l'épave se fait soit par la porte coulissante, soit par l'arrière, qui est brisé. Les corps ont été évacués par la porte ouverte.

La boue qui tourbillonne rend rapidement impossible une recherche visuelle. Chaque plongeur n'a droit qu'à un jet en Trouver Objet Caché (la compétence étant réduite de moitié) par demi-heure de fouille. L'assiette du rêve est sous les restes de la queue, dans sa boîte. Elle se trouvait parmi les bagages et a été projetée vers l'arrière au moment de l'accident, si bien qu'elle est désormais enfouie sous la boue et les valises en train de pourrir.

La plongée se prolonge. Le froid s'insinue dans le scaphandre, la lumière bleu-vert joue des tours ; l'origine des bruits, qui prennent une consonance aiguë, est dure à situer.

Il est difficile de voir et facile de perdre la notion du temps et des distances.

Les gaietés de la surface

Le temps passe lentement pour l'équipe de surface. Pomper l'air pour les plongeurs est une tâche monotone et il n'y a pratiquement rien d'autre à faire que surveiller leurs câbles. Taylor traînaille, refusant d'aider en quoi que ce soit. Il ne cesse de boire.

Vingt minutes après le début de la deuxième descente, déjà complètement ivre, il ressent le besoin de s'humidifier le gosier. Aussi attrape-t-il sa bouteille, pour s'apercevoir qu'elle est vide. Tout en jurant, il se dirige vers le vieux moteur extérieur fixé à l'arrière du canot, le fait démarrer et guide l'embarcation vers la rive, à un tranquille quatre nœuds.

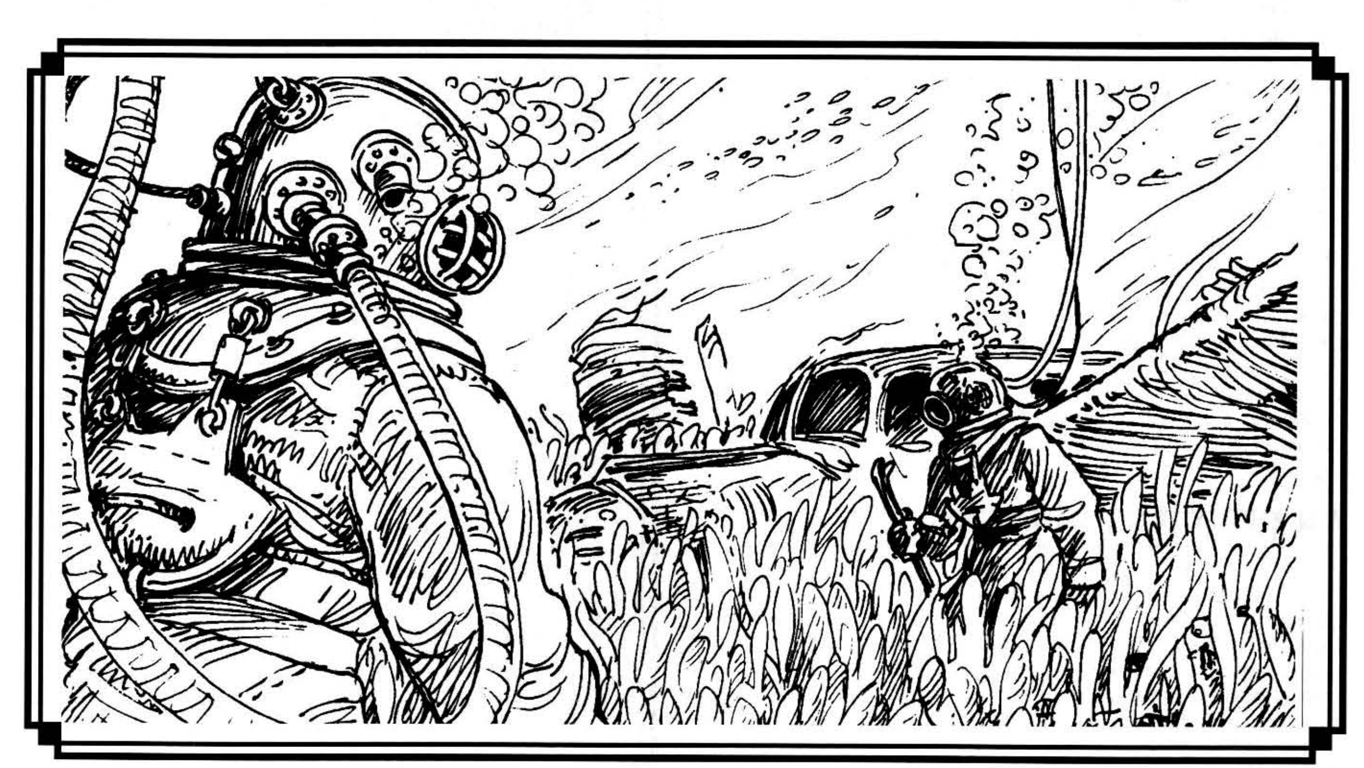
Les trois ou quatre autres investigateurs qui sont avec lui peuvent le maîtriser sans mal et couper le moteur, mais parviendront-ils à faire fonctionner le compresseur dans le même temps ? Les ancres se libèrent-elles immédiatement ou le moteur rugit-il un moment sans produire le moindre effet ? Les lignes sont-elles libérées ou coupées ? Laissez les personnages réagir à la situation et déterminez ensuite quelles en sont les conséquences.

Si l'un des joueurs dont l'investigateur a suivi les stages de Walsh demande ce qu'il sait qui puisse être en rapport avec ce problème, considérez que c'est la preuve que les personnes présentes n'ont pas succombé à la panique. Rappelez qu'il y a assez d'air dans la ligne et le scaphandre pour subvenir aux besoins des plongeurs durant plusieurs minutes et que la sécurité des valves des casques empêche que la pression de l'eau refoule l'air dans la ligne, ce qui provoquerait la noyade.

Conséquences

Par 24 mètres de fond, le premier élément qui annonce le désastre imminent aux plongeurs est un bruit inattendu. Avec un jet réussi en Idée, le personnage en identifie l'origine, mais de toute façon, Walsh sait immédiatement de quoi il s'agit. Il se retourne, mais il est déjà trop tard ; une traction brutale le fait tomber en arrière et son casque heurte l'encadrement de la porte. Quoique l'objet résiste, le choc à la tête fait sombrer Walsh dans l'inconscience. Alors qu'il est entraîné hors de l'épave, son scaphandre se déchire à la jambe.

La réussite d'un jet en Esquiver est nécessaire pour que son compagnon ne subisse pas le même sort (avec 1D6 points de dommages), si bien sûr il se tient également dans



L'approche de l'épave

L'assiette du rêve

Cet objet permet de découvrir un autre rêveur dans le Monde Eveillé, quand on l'associe au sort Localiser un Rêveur. Les inscriptions qui y sont gravées (un langage inconnu et indéchiffrable) en décrivent simplement les effets généraux ; elles n'ont pas d'autre rôle. Les proportions de l'assiette et le métal utilisé sont cependant très importants pour le bon déroulement du sort.

Localiser un Rêveur

Le lanceur du sort doit en avoir personnellement rencontré la cible sur Terre au cours d'une exploration des Contrées du Rêve et se concentrer sur cette personne durant l'incantation. Il lui faut ensuite tracer une esquisse de cette cible, puis la brûler en sacrifiant un point de Magie ; il doit également inhaler la fumée ainsi produite. Ce processus lui coûte 1 point de SAN. En même temps que l'image se consume, l'aiguille pointe vers la cible. L'intensité des flammes donne une idée approximative de son éloignement. Des incantations réussies et une triangulation exacte permettent de la situer précisément.

l'avion.Autrement, il est tiré dans la boue par la corde fixée à sa poitrine. Le fond ne comprend aucun obstacle s'il réussit un jet de Chance, qui doit être recommencé tous les six rounds tant que dure le combat se déroulant à la surface ; au moindre échec, la réussite d'un autre jet, en Plonger, est impérative pour éviter un rocher, un arbre englouti ou une saillie inattendue. L'échec signifie 1D6 points de dommages, et un résultat de 96-00 coûte 2D6 Points de Vie et un casque brisé, un scaphandre déchiré ou une ligne d'air sectionnée.

Walsh a visiblement un problème. De l'air s'échappe de la déchirure de sa tenue et il ne bouge pas. Pour le rejoindre, il faut réussir un jet en Plonger ; l'investigateur peut alors s'assurer qu'il ne risque pas la noyade en lui maintenant le casque au-dessus du niveau de la déchirure. Ils n'ont plus qu'à espérer que la traction irrésistible de l'embarcation cesse rapidement. Sinon, il leur faudra bien dix minutes pour rejoindre la rive.

Le personnage peut envisager de larguer du lest et de prendre le risque de subir le mal des caissons. A cette profondeur (3 atmosphères), cela représente la perte de 2D6 Points de Vie. Walsh est cependant incapable de prendre la décision pour lui-même, et dans son état actuel, cela risque de le tuer.

Si l'investigateur décide de faire surface, il en coûtera encore 2D6 Points de Vie à Walsh, en plus des 2D6 qui l'ont assommé au départ. Les dommages étant progressifs, si Taylor est rapidement maîtrisé, il sera toujours possible aux plongeurs de remettre des poids et de retourner au fond. L'azote se dissoudra à nouveau dans leur sang, et ils pourront entreprendre une remontée dans les règles.

La vitesse de l'embarcation ne dépassant guère la vitesse de marche, la solution la plus sûre consiste à remonter la corde de sécurité juste assez pour ne rien craindre du fond et à s'accrocher en vue de la promenade. N'oubliez toutefois pas qu'à cause de l'opacité de l'eau, il est impossible d'estimer précisément la vitesse. Un investigateur qui ne cède pas à la panique dans ces circonstances est vraiment courageux. C'est un moment idéal pour acquérir une nouvelle phobie.

La crise continue

Au-dessus, à bord du bateau, Taylor lutte contre tout personnage qui tente de le stopper. Ceux qui manœuvrent la pompe sont pris entre deux feux — vont-ils abandonner les plongeurs pour maîtriser Taylor ou attendre dans l'espoir qu'il se calme ?

Le fermier doit être assommé ou immobilisé par la force. Cela fait, il ne reste plus qu'à arrêter le bateau et récupérer les plongeurs. Walsh, s'il ne s'est pas noyé, est gravement blessé et incapable de reprendre ses activités durant un certain temps. De plus, son scaphandre, inutilisable, a besoin de réparations. Les investigateurs sont donc livrés à eux-mêmes pour la suite des opérations.

Taylor exige que ses locataires quittent sa propriété, il hurle et tempête sans fin. C'est une démonstration impressionnante, mais essentiellement du bluff. Il suffit de mentionner les mots "whisky" et "police" dans un même souffle pour le faire taire instantanément. Soudain, les personnages ont le droit de rester aussi longtemps qu'ils le souhaitent, mais il ne veut en aucun cas avoir affaire à eux, que ce soit sur terre ou sur l'eau. Ils ont toute latitude pour poursuivre leurs plongées sans être dérangés.

La troisième plongée

La troisième journée de plongée se déroule sans incident, se concluant certainement par la découverte de l'assiette du rêve, intacte dans son coffret détrempé. Les investigateurs peuvent dirent adieu à Walsh et au lac Cider. Ils ont maintenant en leur possession un nouveau jouet avec lequel s'amuser.

Mais ce n'est pas la seule chose qu'ils ont trouvé dans ce lac. Ils ont assimilé une nouvelle manière d'explorer. Les épaves englouties sont maintenant sources de connaissances et de trésors, et la beauté naturelle des barrières de corail comme la férocité terrifiante des attaques des requins sont à leur portée. Ils vont pouvoir visiter les temples des Profonds, fouiller les sites des Choses Très Anciennes et rencontrer des Shoggoths au moindre coin de rue aquatique.

Conclusion

Si les personnages ne prennent aucune mesure, dès qu'il en est capable, Walsh rend visite au shérif de Winston et porte plainte contre Taylor pour tentative de meurtre. Le procès ira jusqu'au bout, les investigateurs en étant les témoins-clés. Taylor, qui a apparemment déjà menacé de tuer la moitié de la région, est condamné à vingt ans de prison.

Les personnages n'acquièrent pas de SAN à la suite de cette aventure, mais ils peuvent acheter l'assiette du rêve ou la rendre aux héritiers de Doyle. Des documents et des notes l'accompagnent, rangés dans une pochette imperméable ; ils permettent de déduire le sort Localiser un Rêveur (voir l'encadré ci-dessus) après quelques mois d'étude.

Caractéristiques

BILL TAYLOR, 49 ans, fermier et bootlegger

FOR 14	CON 17	TAI 14	INT 11	POU 9
DEX 7	APP 10	EDU 8	SAN 60	Pts de Vie : 16

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 59%, dommages 1D3 + bd.
Fusil de Chasse cal. 12 60%, dommages 4D6/2D6/1D6.

Compétences : Agriculture 65%, Boire du Whisky 88%, Conduire un Engin Lourd 45%, Distiller le Whisky 62%, Electricité 50%, Histoire Naturelle 53%, Marchandage 43%, Mécanique 60%, Nager 41%, Piloter un Bateau 30%, Plonger 4%.

JAKE WALSH, 35 ans, plongeur professionnel

FOR 11	CON 15	TAI 13	INT 13	POU 14
DEX 13	APP 10	EDU 13	SAN 75	Pts de Vie : 14

Bonus aux dommages : +0.

Armes : Coup de Poing 55%, dommages 1D3.
Couteau 47%, dommages 1D6.

Compétences : Comptabilité 27%, Conduire un Engin Lourd 49%, Ecouter 54%, Mécanique 63%, Nager 70%, Navigation 38%, Piloter un Bateau 61%, Plonger 92%, Premiers Soins 62%, Raconter des Histoires Distrayantes 77%.



La Péniche

Où les investigateurs descendent un canal anglais et où, dans un lointain futur, des nécromants règnent sur splendeur et misère.

En Grande-Bretagne, les péniches servent au transport des marchandises à l'intérieur des terres depuis le 18ème siècle. En 1920, les transports ferroviaires et routiers leur opposant une concurrence insurmontable, les mariniers et leurs bateaux se voient menacés de disparition. Mais il existe encore des gens qui préfèrent se déplacer sur les canaux, à un rythme tranquille. Dans ce scénario, les investigateurs embarquent sur le sombre bateau d'un amateur anglais des sciences occultes.

L'histoire se déroule principalement en Grande-Bretagne ; comme la majorité des personnages résident en Amérique du Nord, une introduction les amène à embarquer sur un paquebot à destination de Southampton. S'ils se trouvent sur le continent européen, ils débarquent à Douvres. Des lignes aériennes relient l'aérodrome de Croydon aux principales villes européennes.

Cette aventure peut également se passer dans l'est des Etats-Unis, l'Europe du Nord ou la partie côtière de la Chine, les réseaux de canaux étant bien développés dans toutes ces régions.

Les Gardiens remarqueront que ce scénario peut être adapté à la fin du siècle précédent sans qu'il soit nécessaire d'y apporter de trop grandes modifications.

Canaux et péniches

Le transport sur l'eau est rentable sur le plan énergétique. Les anciens Égyptiens s'étaient aperçus qu'il était plus facile de déplacer les grandes pierres sur des bateaux que par la route ; et depuis, péniches et chalands font circuler de lourdes cargaisons sur tous les grands cours d'eau du monde ; toutefois, bien peu sont naturellement navigables, et ils sont plus rares encore à être d'une profondeur appropriée d'un bout à l'autre. La solution réside dans les écluses, de simples barrières qui s'ouvrent pour laisser passer les bateaux et qui, une fois refermées, autorisent la modification du niveau de l'eau.

De nombreuses variations sur ce principe ont été expérimentées, dont les ascenseurs verticaux, les plans inclinés et les écluses carrées, mais le système le plus fréquemment utilisé est l'écluse à sas, où le bief est de la longueur et de la largeur des bateaux. Les portes situées à chaque extrémité permettent leur passage. L'eau entre et sort par un système de vannes.

Pour ouvrir les panneaux, il est indispensable d'équilibrer le niveau de l'eau de part et d'autre en se servant des vannes. S'il n'y a ne serait-ce qu'un centimètre de différence, une pression de plusieurs tonnes s'exerce sur eux et les maintient solidement en place. Dans la plupart des pays, un système mécanique commande l'opération. En Grande-Bretagne, cette tâche est habituellement exécutée au moyen d'un treuil amovible.

Il existe plusieurs différences majeures entre le réseau navigable de l'est des Etats-Unis et les canaux britanniques. En premier lieu, aux Etats-Unis, on peut naviguer sur des kilomètres sans rencontrer d'écluse. En Grande-Bretagne, on en passe généralement une tous les mille cinq cents mètres, et dans certaines régions, cela va jusqu'à plus d'une tous les cinq cents mètres ! Le plus important est qu'en Amérique, le réseau navigable est praticable par les bateaux de mer. Les canaux britanniques, eux, ne peuvent même pas accueillir les bateaux de pêche. Sur ce point, les canaux écossais et ceux du continent européen ressemblent plus aux américains qu'aux britanniques.

Les péniches

Un canal typique du cœur du Royaume-Uni peut admettre un vaisseau ayant au maximum ces dimensions :

Longueur : 21 mètres — **Tirant d'eau** : 1 mètre
Largeur au fort : 2,10 mètres — **Hauteur libre** : 2,10 mètres

Deux mètres dix de hauteur libre (l'espace entre la surface de l'eau et la base des ponts, etc.) signifie qu'un pilote de plus de 1,80 m doit se pencher à chaque obstacle. Or, les ponts sont très nombreux. Dans les zones rurales, on peut en trouver jusqu'à un tous les cinq cents mètres, la plupart étant édifiés pour des chemins de ferme plutôt que pour de véritables routes.

Ces caractéristiques, bien que limitant sérieusement la taille des bateaux, sont avantageuses pour la construction des tunnels, obscurs et souvent humides. On n'y trouve que rarement un rebord sec sur lequel marcher car, pour en réduire les coûts de réalisation, on omet généralement d'y adjoindre un chemin de halage. Les chevaux font le tour de la colline pendant que les hommes poussent avec les pieds contre les murs pour faire avancer le bateau. A la fin du 19ème siècle, les tunnels les plus longs ont été équipés de systèmes de traction dont un au moins est alimenté à l'électricité et illumine les ténèbres d'étincelles bleues irréelles. Les moteurs remplaçant progressivement les chevaux, ces mécanismes ont peu à peu été abandonnés, mais il en existe encore en 1920.

Ce mode de transport est inévitablement lent. Si on tente d'accroître la vitesse d'un bateau dans un canal étroit, la pression de l'eau contre l'étrave augmente également. Au point critique, l'augmentation de cette pression réduit la vitesse. Sur les canaux anglais, on peut considérer que 5 kilomètres à l'heure plus dix minutes par écluse représentent une bonne moyenne. Ainsi, aller de Wormleighton Junction à Oxford, c'est-à-dire couvrir une soixantaine de kilomètres, demandera environ 16 heures.

La largeur des canaux est généralement inférieure à la longueur des bateaux ; il n'est donc possible de faire demi-tour qu'aux bifurcations ou dans des portions plus larges prévues à cet effet.

Lectures recommandées

La partie de ce scénario qui se déroule dans un autre monde est inspirée des histoires de Clark Ashton Smith sur Zothique. Zothique est en fait notre monde dans un avenir lointain, une Terre où l'on pratique la nécromancie et où règnent de terribles dieux.

Clark Ashton Smith était un contemporain de Lovecraft, lequel avait une grande admiration pour ses récits poétiques et luxuriants. Lovecraft lui a d'ailleurs emprunté des éléments pour son propre cycle sur Cthulhu, en particulier les entités Tsathoggua et Abhoth, ainsi que le *Livre d'Eibon*.

Les œuvres de Smith ont été en grande partie traduites. Nous encourageons les amateurs de fictions fantastiques à rechercher *L'Empire des Nécromants* (NEO — 1986) et *Zothique* (Le Masque/Fantastique — 1978).

Les péniches n'ont pas de freins. Pour stopper, il faut inverser la propulsion, ce qui permet également de reculer ; cependant, comme le gouvernail ne fonctionne qu'en marche avant, c'est d'un intérêt limité.

Les bateaux sont plus difficiles à manœuvrer à vitesse réduite car le gouvernail répond alors moins bien. Les manœuvres se font par rotation autour du centre de gravité, qui se trouve le plus souvent au tiers de la longueur, vers l'arrière. Ainsi, quand on fait tourner l'avant dans une direction, l'arrière pivote deux fois plus sèchement dans la direction opposée.

Sur les bateaux anglais, le pilote se tient à l'arrière ; au premier abord, cela peut sembler moins pratique, mais il a ainsi une meilleure vision de l'alignement de la péniche. Celle-ci n'étant parfois qu'à 15 centimètres de la berge, il est essentiel qu'il veille en permanence.

Le récit

Thathmuor et Valchrek sont des nécromants d'un avenir lointain, ou peut-être d'un autre futur, en tout cas d'une époque où le soleil meurt lentement. Ils étaient autrefois associés ; désormais, ils sont consumés par une haine réciproque. Leurs besoins sont assouvis par des Liches, des humains morts magiquement animés. Autour de leurs demeures, momies et squelettes piochent des terres de cendres pour faire lever de maigres récoltes, tirent des bateaux pourris le long de canaux fétides et extraient des minéraux à des fins inavouables.

Les deux mages passent le temps en se livrant à des expériences avec d'antiques grimoires. Au cours d'une de ces expériences, Thathmuor a créé un vortex qui relie son époque à un tunnel d'un canal anglais du 20ème siècle.

Le passage dans le vortex consomme beaucoup de points de Magie, dont Thathmuor a une réserve sous forme d'œufs ; le vortex détruit un œuf en en extrayant les points de Magie, ce qui permet à un groupe de passer d'une époque à une autre. Tout ce qui reste de l'œuf, c'est la puanteur émanant de la vase huileuse qu'il contenait.

Thathmuor a envoyé quelques Liches dans le vortex. Elles ont rejoint le 20ème siècle mais sont mortes à l'arrivée. L'une d'elles a été découverte, flottant dans un canal anglais, par Marcus Raven, un amateur de sciences occultes, et la riche héritière Aline McClusky, alors qu'ils étaient à la recherche d'un site en plein air pour un rendez-vous amoureux. Ils ont également trouvé l'œuf qui devait fournir l'énergie nécessaire au voyage de retour, l'ont involontairement emporté dans le vortex et, aspirés vers le futur, ont été capturés par Thathmuor.

Les ayant surveillées dans son miroir, Thathmuor connaît le sort de ses Liches à leur arrivée dans le 20ème siècle. Il aimerait maintenant se livrer à une nouvelle expérience : tuer des gens de cette période, les réanimer et les renvoyer chez eux.

Le mage a questionné ses prisonniers. Raven a prétendu être un grand magicien et a formulé plusieurs menaces. Thathmuor a accepté de le laisser partir, mais a retenu en otage Aline qu'il échangera contre un groupe fourni par Raven. Il a donné deux œufs à ce dernier, un pour le départ et un pour le retour.

Revenu au 20ème siècle, en Grande-Bretagne, Raven se retrouve soupçonné du meurtre d'Aline : selon la loi anglaise, il n'est pas nécessaire de présenter un cadavre dans les affaires de meurtre. S'il parvient à sauver Aline, son amant pourra aisément se disculper. Il lui faut donc trouver des gens qu'il puisse abuser, mais qui ? Explorer l'inconnu avec lui s'est déjà avéré dangereux : ses anciens associés sont soit à l'asile, soit enterrés.

Informations pour les investigateurs

Les investigateurs reçoivent une invitation pressante de Harold J. McClusky, un riche New-Yorkais. C'est un millionnaire autodidacte qui détient des intérêts dans la navigation et le pétrole. Son épouse est morte, le laissant avec sa fille unique, Aline. C'est un homme imposant, doté d'une voix retentissante et d'un penchant pour les cigares coûteux.

McClusky a entendu parler des personnages comme de gens versés dans l'occultisme et l'archéologie. Il leur pose quelques questions afin de vérifier s'ils sont bien à la hauteur puis, une fois rassuré sur ce point, leur demande s'ils ont déjà entendu parler de Marcus Raven. Quiconque réussit un jet en Occultisme connaît par ouï-dire ce Raven, un médium à la réputation pittoresque.

McClusky explique que sa fille Aline s'est récemment liée avec le jeune homme. Lui ne peut le souffrir et est certain qu'il se sert des sentiments d'Aline pour mettre la main sur son argent. Depuis qu'ils se fréquentent, elle a été impliquée dans toutes sortes d'affaires ahurissantes, dont la découverte récente d'une espèce de momie égyptienne dans un canal anglais.

Aline a disparu il y a deux semaines. La police a interrogé Raven, dont elle n'a pratiquement rien tiré. McClusky a chargé une agence de détectives de Londres de s'occuper de l'affaire mais, à son avis, elle n'a pas réussi à soutirer la vérité à Raven. Il aimerait que des gens ayant les mêmes centres d'intérêt discutent avec le bougre ; ils parviendraient peut-être à obtenir sa confiance et à le faire parler franchement. McClusky leur offre donc le voyage jusqu'en Grande-Bretagne, plus une rémunération conséquente pour toute information.

Il a engagé des détectives de la Lloyd's Detective Agency, 52 Eversholt Street, Londres NW, en face de la gare d'Euston. Les investigateurs pourront tout y apprendre sur la situation actuelle de Raven.

A propos de Marcus Raven

La carrière de Marcus Raven, maître anglais des arcanes, est du domaine public. Il est séduisant, mystérieux et extravagant. C'est un médium, un limier et un expert en antiquités qui collabore à une rubrique de conseils de médium du *Daily Mirror*.

Son nom apparaît souvent dans les journaux britanniques, en relation avec d'étranges événements. Les deux articles les plus récents seront obtenus grâce à la réussite d'un jet en Bibliothèque. Le premier, datant d'un mois, concerne la découverte d'une momie qui flottait dans un canal (voir, page suivante l'Aide de Jeu n° 1). Le deuxième, paru il y a deux semaines, annonce la disparition d'Aline McClusky dans le Warwickshire. La police interroge Raven et l'on soupçonne un acte criminel.

L'Agence de Détectives

La Lloyd's Detective Agency est située en face de la gare d'Euston, à 4 kilomètres de la gare de Waterloo. On peut s'y rendre pour quelques pences, en métro ou à bord d'un des

autobus rouges à impériale découverte de la compagnie London General. Ces deux moyens de locomotion risquent cependant de perturber ceux qui ne sont pas familiarisés avec les transports publics de Londres. On peut leur préférer les taxis, des véhicules d'apparence vieillotte (à cause des réglementations de Scotland Yard) qui ne peuvent accepter que deux ou trois passagers à la fois.

Les locaux de l'agence sont petits et poussiéreux. Une dactylo tape lentement à la machine et un homme vêtu d'un costume mité est assis, les pieds sur le bureau, occupé à lire les pages hippiques. Il se dresse comme un ressort à la vue de ces clients potentiels et serre la main de tout le monde. C'est Edmund Able, et il est insupportable.

Able demande à voir des preuves de l'identité des arrivants avant de révéler quoi que ce soit sur l'affaire McClusky. Une fois satisfait, il annonce froidement que Raven se trouve à bord d'une péniche convertie, l'*Omphale*, qui se dirige actuellement vers le nord sur le Grand Junction Canal (en 1929, la fusion de plusieurs canaux en fera le Grand Union Canal). Able vient juste de recevoir un appel téléphonique du détective qui procède à la filature. L'*Omphale* va manifestement mouiller pour la nuit à côté du New Inn, près de Long Buckby, Northamptonshire.

C'est là toute l'aide qu'Able est prêt à fournir. Il espère toujours que son agence va résoudre l'affaire et a du mal à accepter la présence d'éléments extérieurs. Il émet d'ailleurs quelques commentaires méprisants sur ces "stupides Américaines", faisant ostensiblement référence à Aline McClusky, mais avec des sous-entendus plus vastes.

Long Buckby

Les trains pour Long Buckby partent de la gare d'Euston. Ils dépendent de la London and North Western Railway, puis après le regroupement de la London Midland and Scottish Railway. Les billets coûtent sensiblement le même prix que ceux du trajet Southampton-Waterloo Station, et le voyage dure une heure quarante-cinq. La voiture est composée de compartiments séparés qui en occupent toute la largeur.

Il est possible de louer un fiacre tracté par un cheval à Long Buckby, le New Inn étant à 2,6 kilomètres. La route, étroite, traverse de petits champs séparés par des haies d'aubépine. Des collines verdoyantes moutonnent doucement au loin.

Le New Inn est installé à côté d'une écluse du Grand Junction Canal. C'est un agréable bâtiment de pierres blanches à deux étages, surmonté d'un toit vert. Il a dû être neuf à une certaine période du 19ème siècle, mais ce n'est plus le cas.

De nombreux bateaux sont amarrés le long du canal, pour la plupart à usage professionnel, la soute avant étant recouverte d'une toile goudronnée, la cabine de 3 mètres de long étant installée à l'arrière. Tous font environ 21 mètres de long et 2,10 de large. Parmi les noms peints sur les côtés figurent *Barondale*, *Vulcan*, *Buffalo* et *Gadfly*. La réussite d'un jet en Trouver Objet Caché permet de distinguer le bateau de Raven, l'*Omphale*. Il est différent des autres car sa soute est recouverte d'un toit, ce qui en accroît la surface habitable. Sa peinture uniformément noire lui donne un air plutôt sinistre.

Un Corps Momifié Flotte dans un Canal d'Oxford

Un expert en ésotérisme fait une étrange trouvaille

La découverte du siècle !

LONDRES — La police et le personnel du British Museum enquêtent aujourd'hui de concert sur la découverte d'un corps momifié dans le Canal d'Oxford, près de Fenny Compton.

La découverte est à attribuer au spécialiste en sciences occultes Marcus Raven. Celui-ci a déclaré avoir remarqué le corps alors qu'il se rendait à Leicester en suivant le canal. Il était accompagné de miss Aline McClusky, 22 ans, la fille de M. Harold J. McClusky, de New York City.

Interrogé sur ses éventuelles théories concernant le corps, M. Raven a déclaré : "Il semble provenir d'un lointain passé. Je pense cependant qu'il pourrait également venir d'un futur inimaginable."

Selon les déclarations de la police, l'âge évident du corps exclut toute possibilité d'homicide, mais il pourrait s'agir d'un canular. Le brigadier Willcox de Scotland Yard a annoncé à notre journaliste : "Nous n'enquêtons pas actuellement sur la cause de la mort de cet homme, car c'est une question qui regarde les experts scientifiques. Nous sommes plus intéressés par la manière dont il a abouti dans un canal du Warwickshire." La police interroge M. Raven.

M. Eric Randolph, porte-parole du Museum, décrit avec enthousiasme la momie comme étant "la découverte du siècle". Il proclame : "Nos premières études indiquent que cette momie est véritablement authentique, mais sa méthode d'embaumement ne correspond à aucun rite funéraire connu dans les îles Britanniques, et les inscriptions qui couvrent ses bandelettes sont dans un langage resté jusqu'à présent indéchiffrable. C'est tout un chapitre de l'histoire britannique qui s'ouvre devant nos yeux."

La momie, que le personnel du Museum a baptisée "l'Homme de Fenny Compton", a été transférée à l'Université d'Oxford pour de plus amples examens.

La Péniche, aide de Jeu n° 1

Arrivée en Grande-Bretagne

Les transatlantiques venant d'Amérique accostent tous à Southampton, où les passagers doivent franchir la douane. Les lois anglaises sur les armes à feu sont très strictes et il est formellement interdit d'en introduire. Les agents des douanes peuvent découvrir ou non les fusils cachés.

Un train spécial attend l'arrivée du paquebot pour gagner d'une traite la gare de Waterloo (on le nomme le "boat train"). Les billets coûtent seize shillings et cinq pences en première classe, neuf shillings et dix pences en troisième (la deuxième classe a disparu des chemins de fer britanniques lors de la dernière amélioration de la troisième classe vers la fin du 19ème siècle). Le trajet jusqu'à Waterloo Station dure une heure et vingt minutes.

En 1923, la plupart des compagnies de chemin de fer fusionnent en quatre plus importantes, selon un processus de regroupement. Avant ce changement, la ligne de Southampton à Waterloo Station appartient à la London and South Western Railway, qui deviendra ensuite la Southern Railway. Son ancien nom figurera toutefois durant des années encore sur les panneaux, les billets, la vaisselle et même les voitures. Tout cela sera repeint ou réimprimé selon la nécessité et non systématiquement.

La plupart des voitures réservées aux trajets de longue durée sont des "wagons à couloir" comprenant des successions de compartiments auxquels on accède par un corridor adjacent. Il existe cependant un deuxième type de voitures, destinées aux trajets les plus courts et divisées en compartiments indépendants sans aucun moyen de communication entre eux.

Le train reliant Southampton à Waterloo Station devrait être de ce type. La L&SWR ne dispose que de peu de wagons à couloir. Au-dessus de chaque porte, une chaîne, la "corde de communication" permet, quand on la tire, de stopper le train. Ceci bien sûr pour les situations d'urgence. Une utilisation injustifiée entraîne une amende de cinq livres. Quelques rares compartiments sont marqués "Réservé aux Dames".

Le New Inn

C'est un pub confortable où l'on sert de la nourriture préparée sur place et de la bière traditionnelle. Parmi les plats proposés au menu figurent le hachis parmentier et le pudding de viande et rognons. La chaleur du bar est entretenue par un bon feu dans la cheminée à foyer ouvert. Les clients, assis dans toute la pièce, boivent et échangent de sombres propos. La plupart sont des mariniers professionnels qui sont prêts à raconter des histoires sur les fantômes des canaux en échange d'une pinte de bière brune. Florrie Clarke, qui s'occupe du bar, connaît tous les commérages locaux et peut désigner Marcus Raven aux gens intéressés.

Marcus Raven



Marcus Raven

Il est assis dans un coin, penché sur son verre, l'air morose et préoccupé, ce qui n'est peut-être pas qu'une apparence. C'est un investigateur. Ses incursions dans le fantastique ne sont pourtant pas motivées par le désir de se protéger du mal, d'en garder le monde ou d'augmenter son propre pouvoir. Il a soif de curieux et de bizarre et son orgueil le pousse à vouloir toujours être le premier à expérimenter toute chose. Il gagne sa vie modestement en racontant ses exploits. C'est un romantique coincé dans une époque terre à terre, un journaliste infatigable, uniquement préoccupé de lui-même et qu'il est presque trop aisé de flatter ou d'ennuyer.

Ses recherches prennent parfois une tournure dangereuse. Raven laisse alors ses compagnons en subir les conséquences, puis présente les faits à son avantage. Dans les situations extrêmes, il supplie et pleurniche de manière méprisable, mais jusque-là, il est parvenu à sauver sa vie.

Il est cependant persuadé d'aimer Aline, et l'image qu'il se fait de lui-même retournant triomphalement la chercher est si agréable qu'il ne peut y renoncer. Pour l'instant, il est prêt à tout pour la ramener.

Il se refuse à faire le moindre commentaire sur miss McClusky, objectant poliment qu'il a déjà dit à la police tout ce qu'il sait. Si les investigateurs abordent l'occultisme ou des questions en rapport avec le Mythe de Cthulhu, il s'illumine et devient très amical, pensant qu'il pourra les abandonner à Thathmuor — il s'était résigné à tenter d'échanger Aline contre un troupeau de vaches.

Il bavarde aimablement et paraît sincèrement intéressé par les prouesses de ses interlocuteurs. Mais sa façon de parler est autoritaire et son langage ampoulé : il est habitué à avoir un auditoire, pas à converser avec des égaux. Au bout d'un délai raisonnable, il propose aux personnages d'embarquer sur l'*Omphale*. Il y a de la place pour tout le monde et il apprécierait d'avoir de l'aide pour franchir les écluses (il se rend à Banbury, afin de faire faire quelques réparations aux chantiers navals de Tooley). Cela leur permettra en outre de discuter à l'abri des oreilles indiscrètes, conclut-il en lançant un coup d'œil significatif vers l'autre extrémité de la salle.

Deux à la traîne

Deux des hommes présents dans le pub surveillent Raven qui le sait. Le premier est le brigadier détective Willcox, un solide gaillard de Scotland Yard. Questionné sur n'importe quel sujet autre que l'heure ou la météo, il répond de manière neutre.

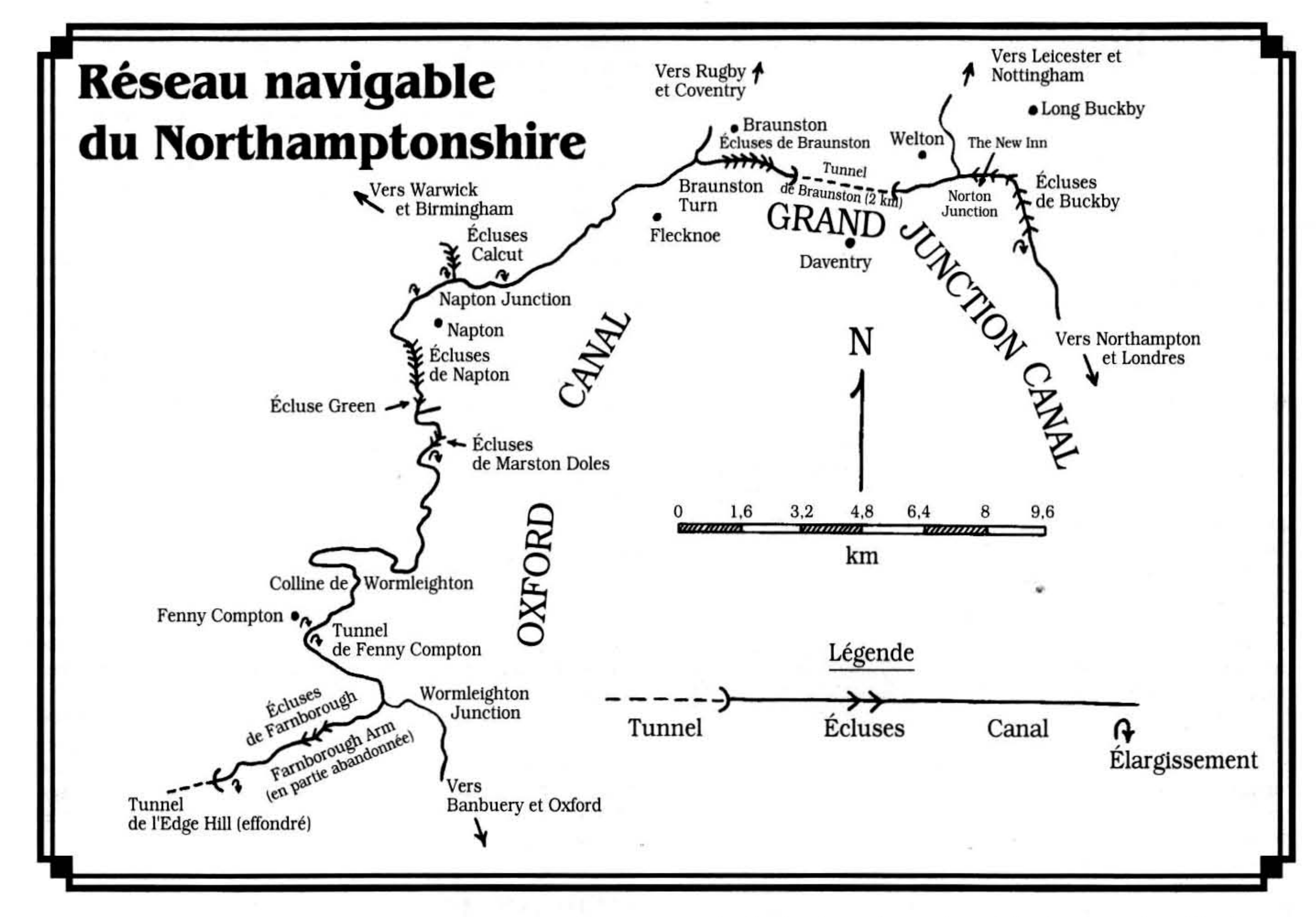
L'autre est Richard Coates, un des employés de l'agence Lloyd. Ses cheveux sont blonds et ses dents abîmées. Il se prétend représentant de commerce spécialisé dans la vente d'engrais aux fermiers et présente cela en disant : "Je voyage pour engraisser". Able lui a parlé des investigateurs, qu'il regarde avec dédain.

L'Omphale

Le bateau est assez confortable, mais sombre et encombré. Pour une péniche, néanmoins, il est incroyablement spacieux. Sa décoration reflète les étranges quêtes de son propriétaire.

L'Omphale (Péniche)

Levier de vitesse
Moteur
Fourneau
Cuisine
Bois
Petite table
Fourneau de chauffage
Bureau
Lavabo
Placards
Bancs
Carburant
Batteries
Réserve d'eau
Placards
Salon
Étagères
Cabine des invités
Toilettes chimiques
Cabine de Raven
Coffre
Protection de poupe
Barre
Bois
Cheminées des fourneaux
Ventilation
Ventilation des toilettes
Protection de proue
M. Raven
OMPHALE
GUSTAF



Poupe : Les commandes du moteur à diesel sont simples. Raven peut apprendre aux investigateurs intéressés à manœuvrer le bateau en quelques jours, après quoi chacun aura la compétence Piloter une Péniche à 20%. Ceux qui savent déjà Piloter un Bateau pourront ajouter 1D10 points à cette compétence après le même laps de temps. Raven autorise généreusement tout le monde à participer au travail.

Cuisine : Le spécialiste en occultisme est si absorbé par les grandes questions philosophiques que tout ce qu'il sait faire dans ce domaine, c'est ouvrir des conserves et avoir l'air totalement désemparé. Si un des personnages sait Cuisiner, Raven en sera très heureux, félicitera le chef et redemandera de tout (il est aussi peu doué pour la lessive).

Salon : C'est une pièce basse et encombrée, ornée de souvenirs de la carrière de Raven. Des masques africains y fixent des idoles indiennes, et une grande peinture à l'huile d'Aleister Crowley y fait sombrement face à une aquarelle de Miles Shipley (un jeune peintre londonien spécialisé dans l'étrange). Un délicieux *oui-ja* (jeu populaire depuis le début du siècle) est incrusté dans la petite table. Le plafond a été assombri par la fumée de bougie.

Un intéressant choix de livres est posé sur une étagère ; on y remarque entre autres des romans appartenant à Aline. Des ouvrages de Jane Austen et des sœurs Brontë y côtoient ceux de madame Blavastky, et *Nameless Cults*, des éditions Golden Goblin, y est serré contre le *Bradshaw's Guide to the Canals and Navigable Rivers of England and Wales* de Rudolph de Salis.

Cabine des Invités : Elle comprend quatre couchettes dépourvues de draps. Un coffret, repoussé sous l'une d'elles, bien au fond, contient une douzaine de bâtons de dynamite ainsi que des détonateurs et des mèches.

Cabine de Raven : La baie vitrée y a été peinte en noir, et tout à l'intérieur est noir — tissus, murs, plancher, plafond. A moins de réussir un jet en Trouver Objet Caché, il est impossible de discerner quoi que ce soit.

La garde-robe renferme les habits de Raven, à prédominance noire, ainsi que de nombreux vêtements de femme (beaucoup trop petits pour lui : ils appartenaient à Aline). Un objet irisé, de la taille et de la forme d'un œuf de poule, est rangé dans une boîte posée sur une des plus hautes étagères. Malgré son apparence fragile, la mince coquille résiste à un marteau manié à deux mains.

Une deuxième boîte contient un assortiment d'amulettes, de phylactères, une petite pierre portant le Signe des Anciens et divers autres objets, dont une main momifiée. Sa peau noircie, très ridée, s'étire sur ses doigts décharnés. Ses ongles sont craquelés et bleus. La réussite d'un jet en Occultisme permet à un investigateur de se rappeler la main de gloire et ses usages nécromantiques.

Un manuscrit sans titre et inachevé, écrit par Raven, est rangé dans une armoire au pied du lit. Il contient le récit de certaines de ses expériences, dont des descriptions de séances de spiritisme, de maisons hantées et d'exorcismes. De nombreux assistants y sont mentionnés, qui ont participé à ces exploits, mais tous sans exception ont disparu de la circulation ou sont "tombés malades" peu après avoir eu affaire à Raven. La réussite d'un jet en Droit suffit pour se souvenir que l'un d'eux a été victime d'un meurtre spectaculaire pour l'instant non élucidé. L'étude du manuscrit fait gagner 2% en Mythe de Cthulhu et coûte 1D4 points de SAN.

Les dernières pages concernent Aline, que Raven a rencontrée au cours d'une séance de spiritisme dans les milieux mondains. Ces notes suggèrent une attirance sincère, les allusions à l'immense fortune de la jeune femme étant très discrètes. Elle a rejoint l'occultiste pour partir en croisière à bord de l'*Omphale*.

L'avant-dernière page décrit la découverte de la momie flottant près du tunnel de l'Edge Hill. Deux détails n'ont été communiqués ni aux scientifiques ni à la presse. La momie avait une troisième main, qui ne lui appartenait pas, prise dans les bandages entourant son cou. En outre, un étrange ovoïde d'origine inconnue se trouvait également dans l'eau.

Proue : L'avant du bateau est occupé par plusieurs bancs. Raven y poste un investigateur lors du franchissement des tunnels. Le coffre de proue contient six treuils destinés à l'ouverture des écluses. Deux, marqués par des taches de peinture rouge, ne s'adaptent nulle part sur le canal.

Le voyage sur le canal

Raven compte faire halte à Fenny Compton la nuit suivante. La distance à parcourir est de 33,6 kilomètres et il faudra franchir 15 écluses, ce qui représente environ neuf heures et demie de navigation à un rythme soutenu. L'occultiste part de bonne heure et ne s'arrête pas pour les repas. Ses invités ont l'occasion de fouiller l'*Omphale* tandis qu'il est à la barre.

Ils peuvent également le questionner, et lui de même. Il n'a pas grand-chose à ajouter concernant la momie et se contente de leur signaler qu'ils pourraient se rendre à Oxford pour l'examiner, s'ils le désirent. Voir l'Aide de Jeu n° 2 ci-dessous.

Tunnel de Braunston

Il faut une vingtaine de minutes pour le passer. Sa réalisation n'a pas été facile, les ouvriers ayant rencontré en particulier des sables mouvants. Il est donc préférable de ne pas passer par-dessus bord. Comme il est en courbe, on peut à peine en apercevoir les deux extrémités. A plusieurs endroits, de l'eau coule en cascade du plafond, particulièrement sous les deux conduits d'aération. Chacun éclaire vaguement un cercle d'eau qui forme une tache grise dans l'obscurité d'ailleurs totale. Si on regarde en l'air quand on passe en dessous, on a l'impression de se tenir au fond d'un puits très profond, les yeux tournés vers le ciel. Les murs sont percés de plusieurs niches profondes qui restent dans l'ombre, mais il n'y a pas de chemin de halage. L'espace est juste suffisant pour permettre le passage de deux bateaux de 2,10 mètres de large.

Écluses de Braunston

Les écluses sont assez larges pour admettre deux péniches côte à côte. Pour les ouvrir, il suffit d'engager le treuil dans la crémaillère et de tourner. Les cliquets raclent le mécanisme. C'est long et pénible.

Braunston Turn

C'est une intersection où règne une grande activité et où sont amarrés de nombreux bateaux. Raven fait halte au bureau de péage car l'*Omphale* quitte le Grand Junction Canal pour l'Oxford Canal.

Témoignage de Raven concernant Aline McClusky

A la suite de la découverte du cadavre, nous avons passé le canal au peigne fin durant un certain temps à la recherche d'indices. C'est ainsi que nous avons pénétré dans le tunnel de l'Edge Hill, et que nous nous sommes rendu compte qu'il s'était effondré et qu'il était fermé. J'ai réussi à faire rebrousser chemin au bateau avec de grandes difficultés, et ce n'est toutefois qu'après avoir dépassé l'entrée que j'ai réalisé qu'Aline n'était plus à bord.

Je suis bien sûr retourné dans le tunnel mais n'ai découvert aucun indice quant à ce qui lui était survenu. J'en ai immédiatement informé la police. Ses représentants ont effectué de longues plongées dans le canal, ont sondé et dragué attentivement le moindre centimètre du passage infernal, mais sans aucun résultat. Il n'est pas surprenant qu'ils aient stupidement tourné leurs soupçons sur moi, qui ai effectivement eu le tort d'exposer Aline au danger. Je n'ai pourtant aucune raison ni envie de faire disparaître de ce monde une créature aussi délicieuse et n'ai pas de plus grand désir que de la retrouver saine et sauve.

Voudriez-vous voir ce fameux tunnel ? Je vous en serais très reconnaissant. Peut-être votre expérience et votre sagacité vous permettront-elles de découvrir des indices trop subtils pour notre frustre police rurale.

La Péniche, aide de Jeu n° 2

Napton

L'*Omphale* abandonne la route principale reliant Londres à Birmingham et pénètre dans l'Oxford Canal, une voie plus tranquille qui parcourt le sud. Le moulin à vent de Napton-on-the-hill domine le paysage. Les neufs écluses situées entre Napton et Marston Doles sont étroites, ne dépassant pas 2,10 mètres de large. L'*Omphale* s'y faufile tout juste.

Au sud de Marston Doles

La vieille ligne (achevée en 1790), qui n'a jamais été améliorée, est l'illustration parfaite du "canal de contournement", car elle se tortille pour contourner les accidents du terrain. Une végétation luxuriante recouvre les deux berges, aucune habitation n'est visible. L'*Omphale* semble traverser un royaume irréel et inhabité.

Colline de Wormleighton

Le canal décrit une boucle quasi complète autour d'une éminence sans rien de remarquable. Ce parcours tortueux fait perdre le sens de l'orientation.

Fenny Compton

Raven s'amarre pour la nuit au quai de Fenny Compton, à côté de l'auberge "George and Dragon". Les investigateurs ont le choix entre dormir sur le bateau ou louer des chambres. Willcox et Coates, qui figurent parmi les clients présents, tenteront de leur soutirer des informations sur leur compagnon de voyage.

Raven dort profondément jusqu'au milieu de la matinée. A midi, tout le monde reprend la route.

"Tunnel" de Fenny Compton

C'était à l'origine un tunnel de 1138 mètres de long, mais la compagnie du canal a ensuite acheté le terrain et retravaillé le tout. Il s'agit maintenant d'une longue entaille profonde, sinistre et troublante, bien qu'à ciel ouvert.

Wormleighton Junction

Arrivé à cette intersection, Raven demande aux personnages s'ils désirent voir le tunnel de l'Edge Hill, poursuivre jusqu'à Banbury comme prévu ou se rendre à Oxford pour étudier la momie. S'ils optent pour le tunnel, ce qu'il espère, il tourne pour rejoindre le Farnborough Arm.

Un détour par Oxford

Les investigateurs voudront peut-être examiner la momie. Raven descend alors le canal jusqu'à la célèbre ville universitaire. Une fois arrivés, il leur faut réussir des jets en Archéologie pour justifier de leurs références, à moins que leur hôte n'use de sa puissance de persuasion, ce qui leur permet de réaliser que sa renommée vient principalement de son talent pour manipuler les gens et s'approprier le bénéfice de leurs idées ou de leurs réalisations. Une fois les autorités académiques convaincues, ils peuvent inspecter l'Homme de Fenny Compton, jalousement gardé. Des surveillants s'assurent qu'ils ne touchent à rien.

La momie, incroyablement ancienne, paraît être d'origine égyptienne. Ses bandelettes portent cependant d'étranges caractères, inconnus le long du Nil ainsi d'ailleurs que dans le reste du monde. Le corps est bien conservé, tous les organes internes étant en place, mais les bandelettes sont mal arrangées autour du cou, comme si un animal s'y était attaqué. La réussite d'un jet en Trouver Objet Caché révèle que la zone endommagée correspond à la taille d'une main humaine.

Le plus étonnant, ce sont les articulations flexibles et les éraflures fraîches qui les ornent, donnant à penser que le cadavre a été récemment manipulé. Cette observation a amené certains scientifiques de Cambridge à avoir la conviction qu'il

pourrait s'agir d'un faux. Les investigateurs qui songent que cette momie était peut-être récemment en activité perdent 0/1 point de SAN.

Vers les chantiers de Banbury

Si les personnages décident de continuer comme prévu jusqu'aux chantiers navals de Banbury, ils auront rempli leurs obligations envers McClusky et percé à jour les motivations de Raven, comme le père chagriné le souhaite. Mais ils n'auront rien appris qui leur révèle le sort d'Aline.

Quelques jours plus tard, deux autres corps de Liches seront découverts dans le Farnborough Arm alors que les recherches continueront ; cela provoquera une consternation générale et, cette fois-ci, c'est Raven qui viendra trouver les investigateurs pour leur ouvrir son âme en leur disant tout ce qu'il sait sur l'Autre Monde, comme dans la section suivante.

Dans ce cas, ils pourront l'accompagner en vrais associés, après s'être soigneusement préparés pour la bataille à venir. Ils auront alors de bonnes chances d'écraser Thathmuor, comme la suite devrait le montrer.

Mais qu'ils soient préparés ou non, Aline sera bel et bien morte et aura connu le même destin.

Le tunnel de l'Edge Hill

S'ils accompagnent Raven sur le Farnborough Arm, le scélérat tentera malgré tout de l'emporter sur les deux tableaux et sera prêt à sacrifier leurs vies et leurs âmes afin de préserver la haute opinion qu'il a de lui-même.

L'embranchement de Farnborough, partiellement abandonné, conduit au tunnel de l'Edge Hill, qui s'est effondré. La progression est lente. Le bateau s'échoue régulièrement et doit être remis à flots à l'aide de perches. La vitesse ne dépasse pas 1,5 km/h. Les trois écluses de Farnborough sont très dures à ouvrir et leurs panneaux pourris. Il faut au moins une demi-heure pour en franchir une. Le trajet, avec ses 6,4 km et ses trois écluses, demande donc au moins cinq heures et demie.

Le tunnel de l'Edge Hill est sombre et étroit, son ouverture obscure sent la boue et la décomposition, et son plafond s'est effondré au bout d'une centaine de mètres. Raven allume le feu de proue et y guide le bateau. Il avance lentement et suggère aux investigateurs d'inspecter les murs. Quels que soient les résultats de leurs jets en Trouver Objet Caché, ils ne détectent aucun indice.

Trente mètres avant que le tunnel soit bouché par les décombres s'ouvre le vortex temporel, invisible et sans limites. Au moment où ils y passent, les personnages sont pris de nausées et leur malaise empire quand une puanteur nocive (due à l'œuf détruit) les enveloppe.

Dans le même temps, comme par miracle, l'obstacle qui les attendait disparaît. Une faible clarté brille au loin. Raven propulse la péniche en avant.

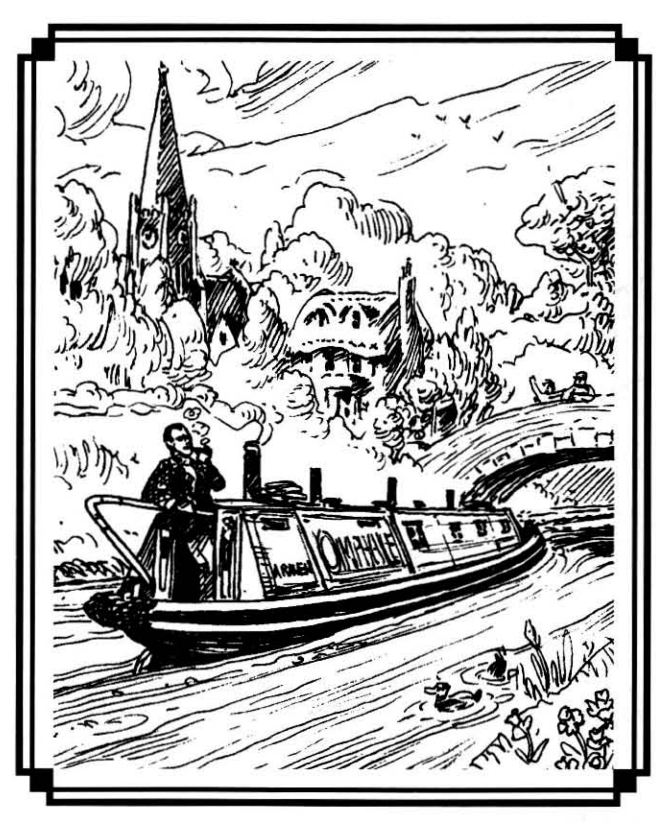
Un autre monde

La région où ils se réfugièrent s'étendait, aride, lépreuse et grise sous l'énorme soleil de braise.

Clark Ashton Smith (L'Empire des Nécromants)

A la sortie du tunnel, l'*Omphale* se retrouve dans une profonde percée dirigée vers le sud. Au-dessus de la péniche scintillent des étoiles, beaucoup plus brillantes que celles que les investigateurs contemplent habituellement, malgré le fait que le bateau a pénétré dans le tunnel en plein jour. Cette juxtaposition coûte 0/1D4 points de SAN.

La réussite d'un jet en Astronomie ne fait reconnaître aucune constellation, aucune formation familière — ces milliers d'étoiles étincelantes sont inconnues. Il n'est pas plus possible



Les délicieux paysages de la vieille Angleterre

de voir Vénus, Mars, Jupiter ou Saturne. Si les arrivants prenaient la peine d'attendre durant des heures que la lune se lève, elle apparaîtrait nacrée et boursouflée, masse estompée deux fois plus grande que par le passé, de la teinte blême de l'os. Voir le Réseau navigables de l'autre mon3de, page 66.

L'*Omphale* poursuit sa route vers le sud, dépassant un canal qui part vers l'est et conduit à un autre tunnel. Raven s'arrête un instant pour diriger une torche vers ce bras d'eau. S'il doit se justifier, il explique qu'il croit avoir vu quelque chose.

Deux écluses étranges barrent ensuite le chemin. Le métal en est rouillé, plein de barbes. Il faut employer les treuils marqués de peinture rouge, et l'antique mécanisme grince.

Au passage de la deuxième, le soleil apparaît à l'est, juste au-dessus de la percée. Il est plus gros que la normale, d'un rouge orangé terne, tout comme la clarté qu'il dispense. Supposer qu'il s'agit de notre soleil mourant coûte 1/1D6 points de SAN.

Des buissons épineux couvrent les berges. Leurs immenses épines en forme de stylet, à peine attachées, s'enfoncent dans la chair au moindre contact.

Un bateau remonte lentement vers le nord le canal stagnant, chargé de minerai. Sa coque est visiblement pourrie. Il est tiré par une créature squelettique non identifiable. Un jet réussi en Histoire Naturelle permet d'en déterminer la composition : un assemblage d'os. Le timonier est une Liche et ne réagit pas à la présence de l'*Omphale*, à côté de laquelle il passe silencieusement.

Clandestins

Si le Gardien le désire, le matin même, Willcox et Coates ont uni leurs forces et sont montés à bord afin de tenter d'apprendre le plus de choses possible. Ils se sont cachés dans le coffre du gouvernail, à l'arrière, mais se sont rapidement aperçus que c'était une erreur et ont passé des heures pénibles jusqu'à ce que Raven et les investigateurs fassent halte au pied de la tour de Thathmuor. C'est alors au Gardien de décider s'ils révèlent leur présence ou non, ainsi que ce qu'ils raconteront à leurs chefs respectifs.



Les paysages dévastés d'un autre monde

Des champs plats s'étendent de chaque côté de la voie d'eau, travaillés par d'autres Liches. Les cultures sont grisâtres, à peine plus présentables que ceux qui s'en occupent. Examiner le bateau de Thathmuor et ses "paysans" coûte 0/1D4 points de SAN.

Raven admet qu'ils viennent de passer dans un lointain futur. Il explique tout ce qu'il sait du vortex et des œufs, puis s'excuse d'avoir transmis aux personnages de fausses informations, mais l'a fait parce qu'il avait désespérément besoin de leur aide pour tirer Aline des mains d'un sorcier de cette terre mourante. N'ayant plus d'œufs à leur disposition, ils ne peuvent revenir en arrière et sont donc contraints de participer au sauvetage ; il serait toutefois compréhensible qu'ils décident de le jeter par-dessus bord une fois sur le chemin du retour.

La tour de Thathmuor

Une haute tour, dressée non loin du canal, domine les champs moribonds. Raven la désigne. C'est là qu'Aline est détenue. Il fournit à ses compagnons des amulettes prises dans sa boîte et destinées à les protéger des morts-vivants et emporte le coffret avec lui au moment de quitter le bateau.

La construction est une tumeur de pierre, une structure obscène de basalte et de granit. Ses rares fenêtres, étroites, ne laissent passer qu'un minimum de lumière dans ses ténèbres intérieures stagnantes. Elle n'a qu'une issue, un portail déformé légèrement bombé vers l'extérieur. Il est verrouillé et rien ne le fera bouger, ni la Serrurerie ni la force. Des magies étranges le maintenant en place, les arrivants doivent frapper pour qu'on vienne leur ouvrir.

Un domestique liche écarte le battant et, en silence, fait signe aux visiteurs de le suivre. Le rez-de-chaussée est composé de salles puantes remplies des trésors de milliers de tombes. Des flammes vacillent dans de grands braseros d'argent, illuminant des tas d'or noirci, de statues antiques et d'urnes pleines de bijoux funéraires. En dehors des Liches, la tour ne compte que trois occupants.

Thathmuor

Le nécromant richement vêtu paraît à peine moins ratatiné que les momies. Il donne l'impression d'un âge très avancé qui n'a rien de naturel. Sa peau est comme du parchemin, craquelée et fragile, sa voix grinçante tel le vent qui fait voler le sable sur les tombes. Ses yeux jaunes bouillonnent d'un savoir infernal.

Tsai

C'est une créature tassée, d'à peu près 1,20 mètre de haut et presque aussi large. Au premier coup d'œil, elle ressemble à un singe anthropoïde dépourvu de pilosité. Sa peau mouchetée rappelle cependant celle d'un reptile, et sa façon de se déplacer et son attitude ont quelque chose de batracien. Tsai fait principalement office de cuisinier auprès de Thathmuor.

Liches

Ces créatures diffèrent des zombies habituels par trois points importants :

- Elles conservent la moitié de leur POU qu'elles avaient au moment de leur mort, ce qui leur laisse des souvenirs flous de la vie ; un nécromant négligent est parfois victime de la révolte d'une Liche, qui cherche à se venger de lui, avant de retourner dans sa tombe pour y trouver le repos. Ces cadavres animés sont capables de ressentir des émotions, bien que très faiblement.
- Leurs os ne sont pas nécessairement couverts de chair. Certaines, mortes depuis longtemps, sont devenues soit des squelettes, soit des momies.
- Si on les met en pièces, leurs différents morceaux restent animés. Les têtes roulent, les mains marchent sur les doigts, les bras et jambes se tortillent comme des serpents. La meilleure manière de détruire les Liches, c'est d'avoir recours au feu et aux explosifs très puissants. Les armes à feu les mettent simplement en pièces qui continuent leur vie surnaturelle de manière indépendante. Assister à ce processus coûte 0/1D4 points de SAN.

Capture

Thathmuor a observé l'arrivée de l'*Omphale*, à laquelle il a tendu une embuscade. Une douzaine de Liches sont tapies parmi les richesses et les ombres. De nombreuses autres circulent bien en évidence, apparemment occupées à des tâches domestiques. Au centre de cette toile, Thathmuor est assis sur un trône de jade et d'ivoire jauni, Tsai à son côté.

«Sont-ce là vos compagnons ?» demande-t-il à Raven, qui répond par l'affirmative. *«Comme convenu. Je suis revenu chercher Aline.» «Vous allez la retrouver,»* assure Thathmuor avec un sourire. Et Aline s'avance dans les ténèbres. Tous les regards se tournent naturellement vers elle. A ce signal, les Liches s'abattent sur les investigateurs pour s'en emparer.



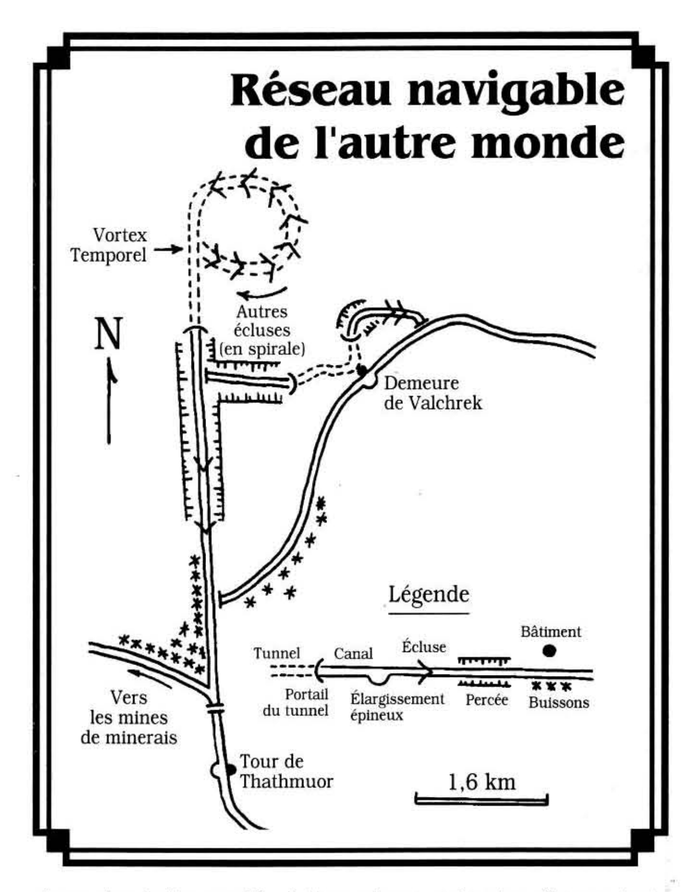
Thathmuor

Avec tous ces morts-vivants à sa disposition et le sort Subjuguer une Personne, Thathmuor ne devrait pas avoir de mal à capturer des ennemis pris au dépourvu. De toutes les amulettes magiques de Raven, seule la main momifiée réagit. Elle prend vie et va se réfugier dans une fente du mur.

Si Thathmuor est tué, les Liches cessent leur attaque et s'éloignent en trébuchant pour rejoindre leurs tombes tant désirées. Les personnages peuvent fouiller les lieux à la recherche de l'œuf



Tsai



du vortex indispensable à leur retour, puis s'en aller en toute sécurité. S'ils sont capturés, procédez comme décrit ci-dessous.

Les sept caves

Escortés par les Liches, les prisonniers empruntent des escaliers qui les emmènent aux sous-sols ; les trois premiers sont de plus en plus vastes. Ce sont les laboratoires de Thathmuor. Le premier, destiné aux recherches magiques, est rempli de livres, de sceaux et de cartes rongées.

Le deuxième est réservé à l'alchimie ; les tables y sont couvertes de fioles de verre et de bouteilles bouchées, toutes contenant des ingrédients douteux et des onguents nocifs.

Le troisième sert à la pratique de la nécromancie ; il contient des abominations terrifiantes, des choses gémissantes à demi vivantes, assemblées à partir de cadavres disséqués. Des mâchoires desséchées claquent et jacassent, des roues de jambes et de pieds oscillent lentement en cercle, et des essaims de doigts se tortillent comme des amas de vers. La vision de ce spectacle coûte 0/1D4 points de SAN. Un des coins est occupé par des monceaux fétides de Liches à moitié dissoutes, et l'on peut distinguer dans un brasero suspendu, au prix d'un jet réussi en Trouver Objet Caché, trois des œufs du vortex temporel. Si les investigateurs ne les remarquent pas, c'est peut-être Raven qui le fera ; il disposera ainsi d'un moyen d'influencer les décisions de ses compagnons au moment du retour dans le 20ème siècle.

La quatrième cave est vide et de taille plus modeste, de même que les cinquième et sixième. La septième n'est guère plus qu'un caveau obscur, et c'est là que sont enfermés les captifs, derrière une porte de fer. Thathmuor se moque d'eux tandis que le battant claque. *«Attendez ici, dans les ténèbres, créatures stupides, tandis que j'étudie comment vos cadavres relevés vont m'aider à détruire Valchrek, mon ennemi. Je vais peut-être vous envoyer votre amie avec de la lumière, afin que vous puissiez l'admirer.»* L'écho de ses pas s'évanouit dans le lointain.

Il ne fait aucun doute que des accusations vont être portées dans l'obscurité. Raven dévoile alors toute l'histoire. Ses compagnons auraient-ils agi autrement ? Ils répondent bien sûr par l'affirmative. Mais le médium se vante d'avoir réalisé des arrangements particuliers.

Un peu plus tard, Aline apporte aux prisonniers une lampe allumée et une réserve d'huile. Elle se déplace lentement, sans vie ni animation. Tous sont pris d'horreur quand elle s'approche. Elle a été assassinée puis magiquement réanimée et, bien qu'elle se décompose rapidement, est encore identifiable. Ses vêtements sont en train de pourrir.


Aline

Cette vision coûte à Raven 0/1D6 points de SAN, mais peu ou pas aux personnages : après tout, ils ont déjà vu des Liches et n'ont guère de raisons d'apprécier leur compagnon.

La malheureuse s'exprime encore de façon distincte mais avec de déroutantes déformations ; elle les supplie de lui accorder la vraie mort : le contrôle que Thathmuor exerce sur elle n'est pas parfait, mais suffisant pour l'empêcher de se tuer. Elle se verse donc l'huile dessus et implore Raven du regard.

Faisant pour une fois preuve de vaillance, celui-ci accède à sa requête en la touchant de la lampe. Mais c'en est trop pour lui de la voir se convulser de douleur et de l'entendre hurler. *«Plus jamais ça,»* proclame-t-il, saisi par la folie, et il s'effondre par terre. A moins que le Gardien n'ait besoin de lui, il n'entreprend plus rien, que ce soit de son propre chef ou poussé par quelqu'un d'autre, et il faut le transporter hors du bâtiment. La cave est maintenant illuminée par Aline, qui brûle d'un feu éclatant. Elle a laissé la porte grande ouverte.

Fuite

Les personnages doivent remonter par les escaliers ; au passage, ils peuvent s'emparer d'un ou deux œufs du vortex dans la cave nécromantique. Une fois au premier sous-sol, s'ils réussissent un jet en Ecouter, ils entendent des bruits de lutte venant du niveau supérieur.

Au rez-de-chaussée, la main sectionnée, suivant les instructions de Raven, a grimpé le long de l'encadrement de la porte telle une araignée et a déverrouillé le battant. Un peu plus tard, une horde silencieuse de Liches au service de Valchrek a pénétré dans le bâtiment, chargée de s'emparer de Thathmuor. A présent, les morts-vivants s'affrontent et s'entre-déchirent. Une bataille aussi macabre que peu bruyante a débuté, les seuls signes de vie étant les occasionnels gloussements du maître des lieux, selon que la fortune semble devoir le favoriser ou le trahir. L'horrible spectacle ne s'interrompt nullement quand les cadavres s'effondrent. Le sol grouille littéralement de morceaux de corps très occupés à se battre.

Pour atteindre la porte, il faut se tailler un chemin au milieu des combattants qui, plongés dans leurs efforts de destruction mutuelle, ignorent les vivants. Thathmuor pousse des cris de rage en voyant ses prisonniers s'enfuir mais, étant occupé à repousser les assauts de Valchrek, ne peut rien pour les retenir.

Dehors, le calme règne sur l'*Omphale*. Un des investigateurs doit prendre la barre car Raven n'est plus en état de le faire. Il doit commencer par faire faire demi-tour à la péniche,

Magie Lointaine

Bien que les investigateurs puissent croire qu'ils se trouvent dans un lointain futur de la Terre, cette conclusion n'est pas évidente ni obligatoirement véridique. Le monde des sorciers peut être situé dans un autre continuum ; le Gardien n'est pas obligé de le justifier, de le rendre rationnel ni même de permettre aux personnages d'y retourner.

Par conséquent, la magie peut y fonctionner exactement comme le veut le Gardien. Les sorts du Mythe de Cthulhu n'y seront pas utilisables, ou seulement après la réussite d'un jet d'activation, à moins qu'ils ne soient pas affectés.

De même, ceux de Thathmuor n'ont pas à être expliqués, si ce n'est pour préciser que les investigateurs n'ont jamais rien rencontré de tel. Ces sorts sont présentés page suivante. Si ce précieux personnage vient à quitter la scène, Valchrek peut lui aussi y avoir recours.

le gouvernail ne fonctionnant pas en marche arrière ; toutefois, même un radeau construit avec les restes du bateau pourra emmener les personnages jusqu'au vortex.

Le voyage de retour

Le canal latéral menant aux puits miniers est couvert d'embarcations chargées de mineurs liches revenant pour défendre la tour de Thathmuor. L'embranchement qui conduit à la demeure de Valchrek est lui aussi encombré, par d'autres Liches qui vont porter l'attaque. Chaque camp ne combat que son adversaire et ignore les investigateurs. Les deux écluses sont libres de tout trafic.

Mais dans le deuxième canal, un bateau attend les fuyards. Valchrek n'a aucune raison de ne pas trahir Raven, puisqu'il poursuit lui aussi diverses expériences. La douzaine de morts-vivants à bord de son embarcation constituent une meute infatigable. Valchrek n'a toutefois pas prévu qu'ils auraient affaire à des combattants aussi redoutables que les investigateurs. La dynamite dissimulée sous la couchette de l'*Omphale* se révélera sans doute utile, et des deux bateaux, c'est la péniche le plus rapide.

Les Liches ont reçu pour ordre de capturer les fugitifs vivants. Valchrek a besoin de cobayes. Ceux qui sont attrapés sont emmenés dans sa demeure, où il les transforme joyeusement en pierre sensible ou en arbre vivant.

Nouveaux sorts

Il n'est indiqué aucune perte de SAN pour les sorts qui suivent, car seuls les deux sorciers les connaissent.

- **Animer une Liche**
  Ce sortilège ramène un semblant de vie dans un cadavre quelconque. Il coûte 1 point de Magie.
- **Commander une Liche**
  Permet au nécromant de contraindre une Liche à lui obéir. Il y a 1% de chances cumulatives par point de POU au-dessus de 10 que la Liche possédait de son vivant pour que le sort ne fonctionne pas parfaitement. Il coûte 1 point de Magie.
- **Liquéfier l'Essence d'une Liche**
  Sert à distiller l'essence magique d'une Liche et la transfère dans un œuf magique. Cela provoque la destruction de la Liche, qui trouve la mort véritable sans jamais pouvoir être relevée à nouveau. Chaque œuf peut emmagasiner jusqu'à 999 points de Magie de cette façon.
- **Vortex Temporel**
  Ce rituel aussi long que compliqué crée un Portail temporel par lequel le nécromant peut gagner une autre époque. Des milliers de points de Magie et des centaines de points de POU doivent être investis dans le processus.
- **Pétrifier les Membres Inférieurs**
  Nécessite un sujet vivant, dont le nécromant doit vaincre les points de Magie sur la Table de Résistance. Les jambes de la victime se transforment alors en pierre. Le reste du corps reste dans un état normal. Coûte 1 point de POU et 1D10 points de Magie. La cible perd 1/1D8 points de SAN.
- **Arbuste Humain**
  Nécessite un sujet vivant, dont le nécromant doit vaincre les points de Magie sur la Table de Résistance. La victime se transforme alors en un hybride de plante et d'humain ; tout en restant consciente, elle prend littéralement racines. Coûte 1 point de POU et 1D10 point de Magie. La cible perd 1/1D8 points de SAN.
- **Compréhension Ineffable**
  Cet enchantement permet la compréhension de la parole sans qu'il y ait un langage commun. Coûte 1 point de Magie par heure de conversation.
- **Miroir de Surveillance**
  Ce sortilège transforme un miroir en argent en fenêtre magique. La création du miroir entraîne la dépense de 2 points de POU, et son usage coûte 1 point de Magie par minute. Le nécromant en transe, en fixant la glace, est capable de voir des événements éloignés, que ce soit dans le temps ou dans l'espace.
- **Subjuguer une Personne**
  Le sorcier effectue un geste circulaire de la main et dépense 1 point de Magie. La personne visée, quelles que soient ses intentions précédentes, est contrainte de s'asseoir et de se tenir tranquille durant 1D10 rounds. Dans le propre domaine du nécromant, le sortilège réussit toujours. Ailleurs, il doit vaincre les points de Magie de la cible avec les siens sur la Table de Résistance.

Le tunnel

La survie des personnages dépend entièrement du fait qu'ils ont pensé ou non à s'emparer d'un œuf du vortex temporel dans la tour de Thathmuor. S'ils ne l'ont pas fait, ils sont condamnés.

Destination épouvante

Le fait de pénétrer dans le tunnel sans œuf les entraîne dans une spirale de trente-sept écluses descendantes. Le franchissement des douze premières les fait passer à côté de Liches qui extraient des minerais des parois du tunnel. La 12 est suivie d'un élargissement. Il n'y a pas de Liches à proximité des écluses 13 à 24, mais elles sont remplacées par des monstruosités, des Rejetons d'Abhoth, qui s'ébattent dans l'eau. La 24 est suivie d'un autre élargissement. Le canal, entre la 25 et la 36, est toujours infesté de Rejetons, mais en plus grand nombre. Et après l'écluse 36, les voyageurs rencontrent Abhoth lui-même. Il n'y a cette fois pas d'élargissement — uniquement Abhoth d'un côté, et l'écluse 37 droit devant.

Cette dernière écluse donne sur une rivière souterraine au courant si rapide que le moteur de l'*Omphale* n'a plus aucune utilité. Il entraîne le bateau sur près de cinq kilomètres avant de le faire basculer, dans une cascade d'un kilomètre et demi, définitivement hors d'atteinte des humains.

Destination sécurité

S'ils ont un œuf en leur possession, les investigateurs franchissent le vortex temporel, en éprouvant le même malaise que précédemment et accompagnés de la même odeur épouvantable. L'*Omphale* ressort du tunnel de l'Edge Hill, enfin de retour en Angleterre. Revenir à leur époque permet aux personnages de retrouver 1D6 points de SAN, et s'ils font sauter le tunnel en scellant le vortex à jamais, la tranquillité d'esprit que cela leur procure est à l'origine de 1D3 points de SAN supplémentaires.

L'affaire est arrivée à son terme, mais le problème lié à la disparition d'Aline est toujours présent. Que vont-ils dire à la police, aux détectives et à Harold J. McClusky ? Sûrement pas la vérité. Il existe des institutions qui ne demandent qu'à accueillir les gens tenant des propos incohérents sur les vortex temporels, les nécromants et les cadavres animés.

C'est en tout cas dans l'une d'elles que Marcus Raven va faire un séjour. Les yeux fixes, grands ouverts, il répète constamment la même chose, *Jamais* — ou *Aline*, si cela convient mieux au Gardien. Les investigateurs pourraient le rendre responsable de la mort de la jeune fille, puisqu'il est incapable de se défendre, et satisfaire ainsi les serviteurs de la justice. Une fois qu'il se retrouve enfermé dans un asile, son destin est entre les mains du Gardien. Guérit-il un jour ? Meurt-il sur place ? Qui sait même s'il ne va pas disparaître par une nuit d'orage pour ressurgir plus tard et hanter ses compagnons d'aventure ?

Caractéristiques

BRIGADIER ENQUETEUR WILLCOX, 36 ans, représentant de Scotland Yard

FOR 16	CON 16	TAI 14	INT 11	POU 10
DEX 12	APP 10	EDU 14	SAN 50	Pts de Vie : 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Matraque 51%, dommages 1D6 + bd.

Compétences : Conduire une Automobile 49%, Droit 83%, Ecouter 47%, Psychologie 70%, Suivre une Piste 62%, Trouver Objet Caché 56%.

RICHARD COATES, 26 ans, détective privé

FOR 15	CON 17	TAI 13	INT 12	POU 11
DEX 14	APP 9	EDU 10	SAN 55	Pts de Vie : 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 56%, dommages 1D3 + bd.

Compétences : Conduire une Automobile 60%, Discrétion 33%, Dissimulation 38%, Ecouter 72%, Grimper 61%, Photographie 40%, Se Cacher 55%, Serrurerie 44%, Trouver Objet Caché 35%.

MARCUS RAVEN, 32 ans, investigateur du Mythe

FOR 12	CON 14	TAI 13	INT 17	POU 18
DEX 16	APP 17	EDU 15	SAN 21	Pts de Vie : 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Aucune.

Compétences : Anthropologie 71%, Archéologie 65%, Astronomie 63%, Bibliothèque 71%, Discrétion 65%, Esquiver 48%, Grimper 63%, Latin 70%, Mythe de Cthulhu 34%, Occultisme 94%, Piloter un Bateau 73%, Rêver 67%, Sauter 50%, Savoir Onirique 58%, Se Cacher 59%.

Sorts : Flétrissement, Signe des Anciens, Signe de Voor.

LA MAIN ANIMÉE

FOR 14	CON 17	TAI 1	POU 4
DEX 13	Pts de Vie : 9		

Armes : Griffes 60%, dommages 1D4.

THATHMUOR, très vieux, Nécromant

FOR 11	CON 23	TAI 13	INT 18	POU 26
DEX 14	APP 7	EDU 50	SAN 0	Pts de Vie : 18

Bonus aux dommages : +0.

Armes : Aucune.

Compétences : Alchimie 63%, Ecouter 69%, Nécromancie 98%, Occultisme 99%, Trouver Objet Caché 73%.

Sorts : Commander une Liche, Compréhension Ineffable, Liquéfier l'Essence d'une Liche, Miroir de Surveillance, Animer une Liche, Subjuguer une Personne, Vortex Temporel.

TSAI, âge indéterminé, aide d'intérieur de Thathmuor

FOR 36	CON 30	TAI 20	INT 9	POU 8
DEX 12	APP 4	EDU 0	SAN 10	Pts de Vie : 25

Bonus aux dommages : +2D6.

Armes : Couteau 85%, dommages 1D6 + bd.

Compétences : Cuisiner la Bouillie Végétale et les Tourtes aux Escargots du Canal 95%, Traîner sans But 46%, Trouver Objet Caché 26%.

ALINE MCCLUSKY, 21 ans, Liche

FOR 10	CON 4	TAI 10	INT 8	POU 16
DEX 14	APP 6	EDU 13	SAN 0	Pts de Vie : 7

Bonus aux dommages : +0.

Armes : Griffes 20%, dommages 1D4.

Compétences : Obéir au Nécromant 90%, Se Rappeler la Vie 40%.

VALCHREK, très vieux, Nécromant

FOR 13	CON 24	TAI 12	INT 17	POU 26
DEX 15	APP 8	EDU 48	SAN 0	Pts de Vie : 18

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Aucune.

Compétences : Nécromancie 99%, Occultisme 91%, Persuasion 84%, Se Cacher 76%.

Sorts : Arbuste Humain, Commander une Liche, Compréhension Ineffable, Miroir de Surveillance, Pétrifier les Membres Inférieurs, Animer une Liche, Subjuguer une Personne.

LICHES, une douzaine silencieuse

	FOR	*CON*	*TAI*	*DEX*	*POU*	*Pts de Vie**
UN	12	18	14	10	6	16
DEUX	11	15	15	9	8	15
TROIS	12	17	13	11	7	15
QUATRE	12	16	16	8	9	16
CINQ	11	16	14	12	7	15
SIX	13	15	15	9	6	15
SEPT	12	14	16	10	5	15
HUIT	13	18	12	10	8	15
NEUF	14	16	14	11	7	15
DIX	12	16	16	8	7	16
ONZE	15	14	13	10	5	14
DOUZE	13	13	14	11	6	14

** Quand ses Points de Vie atteignent zéro, une Liche se réduit en un tas de morceaux de corps animés indépendants. Voir ci-dessous.*

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Gourdin en Os 70%, dommages 1D6 + bd ;
Griffes 60%, dommages 1D4 + bd.

Compétences : Languir de la Mort 50%, Obéir au Nécromant 99%, Rêver de la Vie 1%.

ÉCHANTILLON DE MORCEAUX DE CORPS

Main

FOR 10	CON 12	TAI 1	DEX 13	Pts de Vie : 7

Armes : Griffes 35%, dommages 1D4.

Bras

FOR 10	CON 12	TAI 2	DEX 10	Pts de Vie : 7

Armes : Etranglement 30%, dommages 1D4 par round.

Jambe

FOR 12	CON 12	TAI 3	DEX 9	Pts de Vie : 8

Armes : Coup de Pied 35%, dommages 1D6.

Torse

FOR 4	CON 12	TAI 6	DEX 3	Pts de Vie : 9

Armes : Choc 25%, dommages DEX x 5 ou chute.

Tête

FOR 5	CON 12	TAI 2	DEX 5	Pts de Vie : 7

Armes : Morsure 45%, dommages 1D3.



Des Anges en Armure

Les investigateurs foncent dans le Berceau de la Civilisation, au secours de vaillants collègues, en maniant les dernières nées des armes militaires.

Tout investigateur prie pour ne pas subir les terribles attaques des monstres esclavagistes. Que peut-on trouver de plus rassurant qu'une voiture blindée ? Avec sa mitrailleuse Vickers montée sur tourelle, son puissant moteur Rolls Royce et ses multiples couches d'acier protecteur, nul doute qu'elle permette de survivre aux assauts les plus atroces.

Tout joueur ayant le bonheur de connaître un Gardien ingénieux sait que la marge entre la victoire et la défaite est étroite et fluctuante. Il est difficile de résister à la tentation de croire que quelques fusils de plus et une meilleure armure rendront la tâche plus aisée et son aboutissement plus assuré. Mais cette pensée, bien que compréhensible, est totalement dénuée de fondement.

Proposé comme premier scénario pour des débutants, "Des Anges en Armure" risque de leur donner une impression erronée de *L'Appel de Cthulhu*, mais c'est aussi une aventure particulièrement accessible qui permet de modestes investigations en même temps que l'usage intensif de véhicules et d'armes. Le Gardien doit adapter ses goûts à cette perspective.

Ce scénario fournit également aux joueurs expérimentés l'occasion de réaliser le rêve de tout investigateur : se déchaîner avec une mitraillette et donner à "Ceux de l'Extérieur" un bon avant-goût du 20ème siècle. Et puis cette expérience guérira sans doute une bonne fois pour toutes les bravaches de cet insupportable défaut.

L'année qui, historiquement, convient le mieux pour cette histoire est 1925. Toutefois, personne ne remarquera les changements mineurs nécessaires pour l'utiliser dans le reste des années 20.

Plusieurs tables et règles relatives à l'usage des véhicules blindés vous sont proposées plus loin, en une sorte de module de jeu créé pour cette aventure. Vous n'êtes nullement tenu de les appliquer ici, non plus que dans d'autres scénarios. Si vous appréciez ce genre de matériel, cependant, servez-vous-en ou modifiez-le pour l'adapter à votre convenance.



La lettre

Chers Messieurs,

J'ai cru comprendre, grâce à des sources que je ne puis citer, que vous êtes de grands spécialistes d'un certain Mythe obscur où il est fait référence aux "Grands Anciens" et aux "Dieux Extérieurs". Au nom de l'humanité, je requiers d'urgence votre expérience et votre assistance dans des fouilles archéologiques d'importance, en Irak.

Sincèrement vôtre,

Prof. Lawrence Powell

Des anges en armure, aide de Jeu n° 1

Le récit

Tout commence lorsque quelqu'un frappe à la porte. C'est un visiteur inattendu, un officier de la R.A.F. (Royal Air Force), resplendissant dans son uniforme impeccable et ses chaussures parfaitement cirées. Il tire d'une serviette en cuir attachée à son poignet une lettre adressée aux investigateurs. Voir l'Aide de Jeu n° 1, ci-contre.

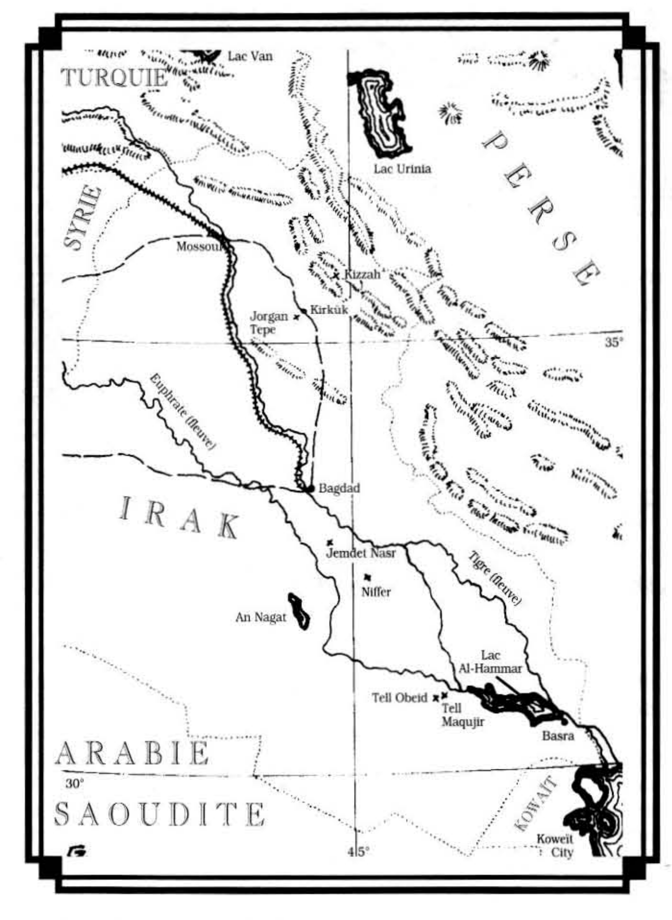
S'ils résident en Grande-Bretagne, le capitaine Gilbert Kingsley les prie de se préparer en moins d'une heure car une version de transport du bombardier Vickers Vimy les attend à l'aéroport le plus proche. Il ajoute que le gouvernement britannique récompensera généreusement leurs services.

S'ils sont aux Etats-Unis, il tient le même discours et leur remet également des billets de première classe pour le Mauretania, qui lèvera l'ancre dès qu'ils auront embarqué, à New York. En Europe, l'avion les attend dans un aéroport local — et c'est pareil partout dans le monde : quel que soit l'endroit d'où partent les investigateurs, le gouvernement de Sa Gracieuse Majesté est convaincu qu'il est de la plus grande importance qu'ils se rendent en Irak.

S'y rendre depuis l'Angleterre

La manière la plus directe et la plus agréable de gagner l'Irak consiste à prendre l'avion de transport de la R.A.F. La version de combat de ce bimoteur pouvait atteindre Berlin avec son chargement de bombes et en revenir ; en n'effectuant qu'un aller simple, l'appareil peut parcourir 1800 milles. Sa vitesse en vol est d'environ cent milles à l'heure — les voyages longue distance durent effectivement longtemps.

Le Gardien doit seulement déterminer où l'avion se pose pour se ravitailler en carburant. Vue la situation politique de l'époque, la route la plus probable passe par Londres — Marseille — Malte — Alexandrie — Haïfa — Kirkük, chaque



portion du vol prenant un laps de temps raisonnable. Le voyage se termine à l'aérodrome de la R.A.F. de Kirkük, en Irak.

Les investigateurs peuvent préférer traverser l'Europe jusqu'à Istanbul avec le Simplon-Orient-Express, puis emprunter le chemin de fer de Bagdad jusqu'à Mossoul et de là poursuivre en voiture ou en camion. Et s'ils optent pour une traversée maritime, ils débarqueront à Haïfa, d'où ils pourront rejoindre Mossoul par avion ou par train ; à moins qu'ils ne touchent terre à Basra ou au Koweït et remontent vers le nord en avion.

L'Irak des années 20

Les troupes britanniques ont envahi en novembre 1914 le sud-est de l'Empire Ottoman, à proximité de ce qui est de nos jours le Koweït ; à la fin de la Grande Guerre, elles contrôlaient la plus grande partie de ce qui allait devenir l'Irak. Lors du Traité de San Remo (25 avril 1920), l'Etat d'Irak a été créé, à partir des provinces de Bagdad, Basra et Mossoul, et la Société des Nations a remis à la Grande-Bretagne le mandat de ce nouveau territoire.

Les Britanniques ont installé à sa tête le roi Faysal (fils du Chérif Husayn de La Mecque), souverain d'opérette d'un gouvernement prétendument démocratique auquel ils dictent en fait toutes ses décisions, l'autorité suprême reposant entre les mains du haut commissaire britannique et du commandant local de la R.A.F.

Entre 1922 et 1929, le 30ème Escadron de la R.A.F. et le Dépôt d'Approvisionnement K1 sont installés dans une région plate située à quelques kilomètres au nord de Kirkük. Les avions de cet escadron comprennent des chasseurs SE5a, des bombardiers DH9a et un appareil de reconnaissance R.E.8.

Le principal intérêt de l'Irak est déjà le pétrole. En 1925, la concession en est attribuée à un consortium anglo-franco-américain (l'Iraq Petroleum Company) qui est chargé d'exploiter les champs pétrolifères du pays.

C'est durant cette période de domination britannique que les Anglais découvrent de nombreux sites archéologiques et se livrent à des fouilles et des études approfondies. La liste des sites examinés vous est d'ailleurs fournie.

De nos jours, des centaines de sites importants ne sont plus que des noms sur des cartes, et au moins une métropole importante du Nord n'a jamais été retrouvée. Carrefour du Moyen-Orient, l'Irak a tour à tour été envahi, enjeu de luttes acharnées, ravagé et reconstruit durant plus de 5000 ans.

Principaux sites archéologiques d'Irak, 1920

nom moderne du site ancien	*date des fouilles*	*nationalité des archéologues*
Jemdet Nasr (Kid Nun)	1925-1926,1928	Britannique et américaine
Niffer (Nippur)	1923-1933	Britannique et américaine
Tell Obeid (Tell Obeid)	1919-1924	Britannique
Tell Maqajir (Ur)	1922-1934	Britannique et américaine
Jorgan Tepe (Nuzu)	1927-1931	Britannique

Kirkük

Le Vickers Vimy débute son approche d'atterrissage à Kirkük au cours de l'après-midi. A travers les petits hublots, les voyageurs découvrent une piste poussiéreuse, entourée de hangars kaki, de cabanes et de tentes, avec des sacs de sable, des entassements de fournitures et du fil de fer barbelé un peu partout. Lorsque l'avion s'immobilise enfin, après plusieurs cahots, des représentants des forces aériennes sortent en petit groupe pour l'accueillir.



Commandant A. G. Cabell

Respirer l'air du désert devrait être un grand soulagement après ce long séjour dans un espace confiné glacial. Les investigateurs peuvent enfin s'étirer.

Ils se présentent aussi bien que le leur permet leur fatigue. Après les avoir salués de manière brusque, le commandant A. G. Cabell les accompagne au mess des officiers. Questionné sur le professeur Powell, à ce stade, il se contente d'énoncer : *"Il est absent."*

Présentations

Une fois les arrivants confortablement assis dans le salon de Cabell et les rafraîchissements servis (les Américains sont atterrés par l'absence de glace), le commandant prend le temps de bavarder et demande à ses hôtes comment s'est passé le vol, s'ils sont bien installés, des nouvelles de l'endroit d'où ils viennent, etc.

Puis la conversation revient enfin sur Powell et sa lettre ; Cabell n'a pas grand-chose à dire, si ce n'est que l'équipe du professeur aurait dû revenir du site de fouilles depuis plusieurs jours et qu'elle n'a pas donné de nouvelles. Il a envoyé un avion survoler la route qu'elle aurait dû suivre sur 160 km et tourner autour du campement, aussi demande-t-il aux personnages de rester à Kirkük jusqu'à son retour. Ce sera l'occasion pour eux de prendre un bain, de se rafraîchir et de savourer un bon repas. L'appareil doit rentrer avant le coucher du soleil.

S'ils insistent, Cabell leur décrit le groupe manquant, composé du professeur Powell, du Dr. Kenneth Chesterton, d'Edith Rose Alexander, du sergent Potts et d'une escouade de fusiliers, ainsi que de dix ouvriers irakiens.

Il ne le précise pas, mais il craint que des guérilleros n'aient massacré tout le monde, désastre qui pourrait occuper la une

des journaux et créer de gros problèmes aux forces d'occupation.

Rapport de reconnaissance

Plus tard cette même après-midi, un autre avion atterrit. Une demi-heure après, Cabell convoque les investigateurs afin qu'ils puissent interroger les pilotes. Les deux jeunes aviateurs leur sont présentés. Assez secoués, ils font part des informations suivantes :

La visibilité était excellente, grâce à un ciel exempt de tout nuage. Obéissant aux instructions, ils ont suivi une piste ancienne s'enfonçant dans la montagne par le nord-ouest, à la recherche du groupe de Powell ou de traces de son passage, véhicules calcinés ou autres. Ils sont restés à une altitude relativement élevée, environ 1 000 pieds (300 m), mais ont effectué quelques descentes pour inspecter certains détails. Il n'y avait rien d'inhabituel. Comme en aparté, un des pilotes fait un commentaire sur la nature du terrain, totalement dépourvu d'arbres — *"C'est plus facile de repérer les guérilleros."* A l'approche du site archéologique, ils sont descendus à 500 pieds et ont immédiatement su qu'il y avait quelque chose d'anormal. Une bizarre odeur putride, forte et humide, assaillait leurs narines.

D'étranges bruits ont couvert le ronflement du moteur, comme si une grosse toile flottante claquait au vent. Il y a eu également un bourdonnement qu'ils ont d'abord pris pour celui d'un lointain appareil aérien.

Le survol du site leur a permis de noter la présence d'une masse bouillonnante, selon toute apparence de la végétation, qui surgissait des ruines.

Mais avant d'avoir eu le temps de se servir de l'appareil photographique aérien dont ils disposaient, ils ont été heurtés par quelque chose, "comme une mouche géante", qui se déplaçait dans la direction opposée. La créature a semblé récupérer tandis que le pilote éloignait son appareil. L'observateur a fait feu avec la mitrailleuse arrière, mais sans effet apparent.

Alors qu'ils venaient de perdre de vue la chose volante, des balles traçantes ont été tirées d'emplacements proches du site ; ils sont donc remonté à 3 000 pieds et ont pris alors quatre clichés avant de revenir à la base.

Cabell fait remarquer que les plaques sont en cours de développement et autorise les civils à poser leurs questions. S'ils mènent l'entretien sobrement et intelligemment, il décide de leur accorder son soutien. S'ils se conduisent stupidement, il attend de recevoir des instructions de Bagdad. Comme celles-ci lui ordonneront une totale coopération, le rapport de reconnaissance et les actions qui s'ensuivront ne seront de toute façon séparés que par une journée.

Preuves et opinions

Dès que le commandant Cabell décide d'aider ses hôtes, les choses vont très vite. S'il attend les ordres de Bagdad, les investigateurs peuvent entre-temps réunir des informations.

Cabell explique la situation à son supérieur et commence à réunir une patrouille armée assez puissante pour atteindre Kizzah et en revenir.

Ce que Cabell sait

Powell est un excentrique, brillant, grand, plein d'énergie, capable d'un enthousiasme délirant comme d'un profond abattement. Les deux hommes ne sont pas particulièrement amis mais parviennent à s'entendre.

Le professeur est arrivé fin 1923, lorsqu'on a découvert le site antique dans la montagne au nord-est de Kirkük. Il travaillait à Tell Obeid et Niffer depuis 1920.

Powell a réussi à convaincre les autorités que les recherches archéologiques étaient à cet endroit d'une "importance essentielle pour l'Empire Britannique et l'humanité", qu'elles "changeraient la manière même de penser de l'homme" et "feraient exploser les limites du savoir scientifique telles que nous les connaissons". L'archéologue avait des contacts hauts placés à Londres, et les autorités d'Irak, perplexes, ont dû à sa demande accueillir des excentriques venus du monde entier (Cabell formule son opinion de manière plus polie car ses interlocuteurs appartiennent à la même catégorie de gens) et mettre des avions à leur disposition. Ce qu'a découvert Powell, quoi que ce soit, a visiblement impressionné le gouvernement ou, au moins certains de ses représentants.

Le professeur est aussi un individu morose, souvent introverti, et un travailleur acharné. Il ne s'est jamais rendu au mess pour boire un verre avec les officiers, mais on l'a fréquemment entendu chanter chez lui, tel un ivrogne, d'étranges mélopées.

Ses exigences ont été nombreuses et étonnantes. Il a commencé par demander des herbes, de l'encens, des animaux vivants à envoyer à Kizzah, à la suite de quoi il a réclamé une demi-douzaine d'arbres de bonne taille, avec toutes leurs racines — *"Ça, c'était du boulot, je peux vous le dire."* Plus récemment, il a fait venir de précieuses antiquités du British Museum — *"Pour être franc, tout le monde pensait que les antiquités allaient voyager dans l'autre sens !"*

Cabell ignore pourquoi Powell a appelé les investigateurs. Tout ce qu'il peut en dire, c'est qu'ils trouveront peut-être un indice dans sa cabane.

La cabane de Powell

Si les personnages le prennent au mot, il leur accorde l'autorisation officieuse d'examiner le logement de Powell. La cabane se dresse à l'écart du terrain d'aviation, parmi les baraquements des officiers du Dépôt d'Approvisionnement K1. Elle ne comporte qu'une seule pièce et n'est guère solide. La porte en est verrouillée, mais Cabell possède un double de la clé. On ne voit rien par la petite fenêtre du mur est, car le rideau est soigneusement fermé.

Le plus grand désordre règne à l'intérieur. Powell a interdit aux ordonnances ou aux domestiques d'y pénétrer, aussi le lit est-il défait, des vêtements sales entassés par terre. Presque tout l'espace disponible est occupé par un bureau encombré. Un coffre glissé sous le lit contient quelques effets personnels : du savon, de la cire à moustache, une photo de l'occupant des lieux et son passeport. De l'encre, des stylos, des buvards, des pages de notes et de calculs et une demi-douzaine de livres usés se livrent une grande compétition dont l'enjeu est la table de travail.

Les livres

Les ouvrages suivants figurent dans cette petite bibliothèque.

- *The History of Architecture : Vol. 1, Earliest Times — 2000 BC*, premier volume d'une série éditée par le Dr. Hatherley. C'est un ouvrage de références générales.

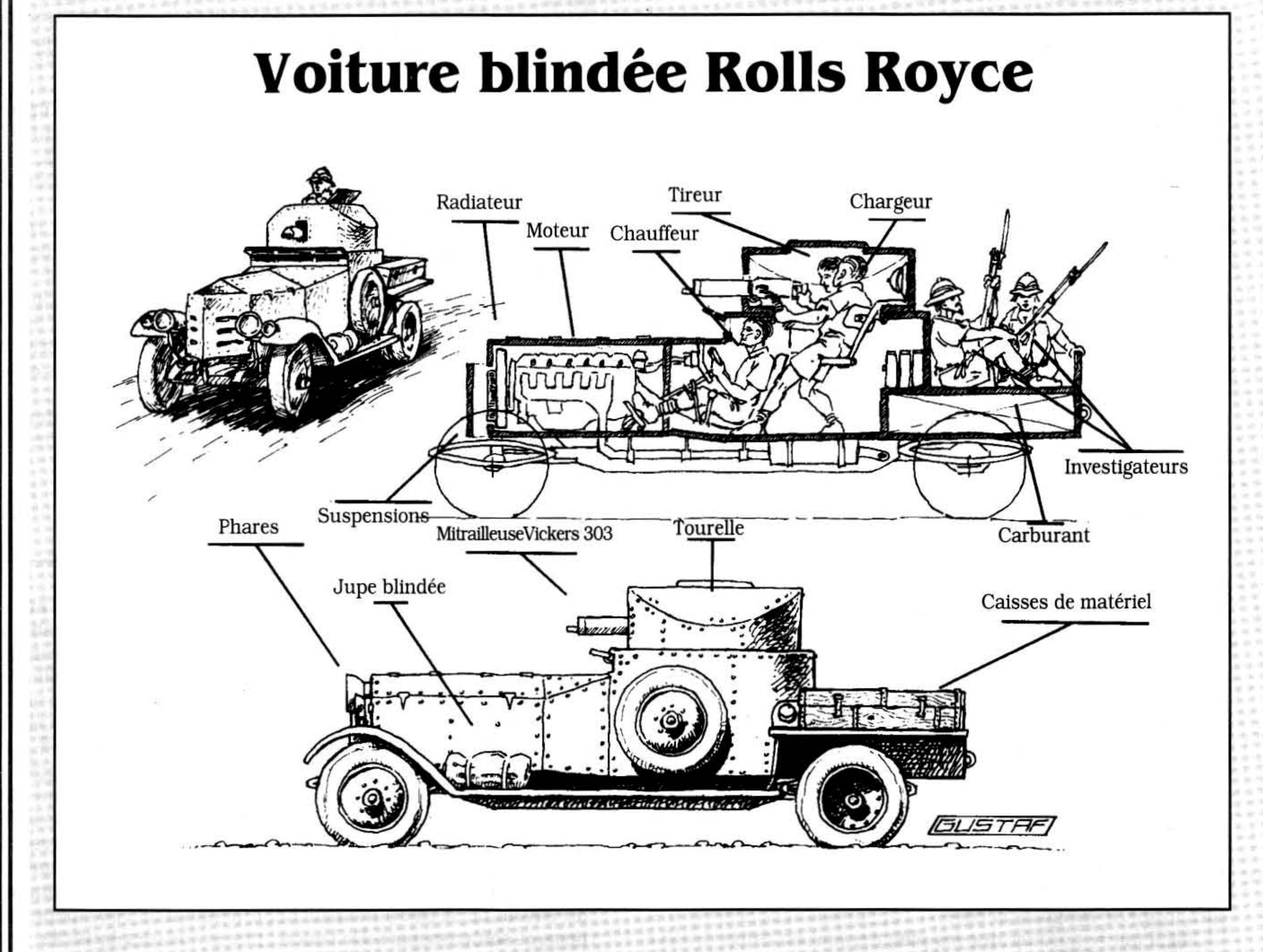
- *Geology*, par Archibald Geikie. Ouvrage universitaire normal.

- *Stela of the Vultures, and Other Historical Documents of Sumer*, édité par G. Ruberto. Traduction et interprétation plutôt sèche d'événements héroïques et ordinaires dans la Sumer ancienne.

- *Divine Myths of Mesopotamia*, édité par H. Warneckie. Décrit les dieux et leurs clergés de Mésopotamie, y compris Enlil, Anu, Enki, Utu le Dieu-Soleil, Nanna la Déesse de la Lune, Innin (Istar) la Déesse de l'Amour, Ningirsu, Tammuz le Dieu du Monde Souterrain et d'autres entités encore plus mystérieuses.

- *Dynasty I of Lagash, a Concise History*, par Geoffrey Morden. Donne des détails sur la lutte pour le pouvoir entre l'autocratie et le clergé, 2500-2360 avant J.-C. Cette période couvre les règnes d'Ournanshe, de son fils Eannatoum et de son petit-fils Entemena, du prêtre-roi Ougalanda, d'Ouroukagina l'usurpateur et enfin de Lougal-zaggesi d'Oumma. Powell a inscrit en marge : *c.f. Beschluss von Verehrung Gemass Lugalzaggisi.*

Voiture blindée Rolls Royce



Voiture blindée Rolls Royce type A (1920)

Poids : 3,8 tonnes
Vitesse maximale : 45 miles à l'heure (72 km/h)
Hauteur : 2,31 m
Longueur : 5,05 m
Largeur : 1,90 m
Moteur : Rolls Royce 50 cv
Armement : Mitrailleuse Vickers Mark 1
Autonomie : 180 miles (290 km)
Munitions : 1 500 balles de calibre .303, en bandes de 250.
Rotation de la tourelle : 360°

Cette voiture peut accélérer de 5 miles à l'heure (8 km/h) et décélérer d'au maximum 15 miles à l'heure par round de combat. Elle ralentit de 10 miles à l'heure si le conducteur n'accélère ni ne freine.

La visibilité depuis l'intérieur est extrêmement réduite. Le conducteur et le tireur se contentent de petites fentes dans le blindage. Même en présence d'obstacles ou de cibles évidents, il leur faut réussir des jets en Trouver Objet Caché. La plupart du temps, le tireur ou la personne qui charge les munitions passe la tête et le buste par le toit de la tourelle afin de bénéficier d'un meilleur champ de vision, mais il représente ainsi une cible assez facile à atteindre, et le tir de l'ennemi se concentre généralement sur lui.

Pendant les déplacements, la communication entre les véhicules blindés est sporadique. Ils ne sont pas équipés de radio, de drapeaux ou autre forme de signaux visuels ; de plus, le bruit du moteur couvre les cris. Les investigateurs penseront peut-être à inventer un code visuel simple, auquel ils auront recours durant la mission.

A chaque attaque dirigée directement contre le véhicule, soustrayez 18 points aux dommages infligés. Les points restants parviennent à percer le blindage ; retirez alors des Points de Vie aux éléments internes. La plupart des armes ne peuvent abîmer les voitures blindées, tout simplement parce qu'elles ne percent pas leur protection. Dans ce cas, le blindage n'est pas démoli et reste opérationnel pour tout autre assaut porté contre l'engin.

Table d'Accident des véhicules

1D100	*Relancez à chaque round jusqu'à l'arrêt du véhicule*
01-10	Sérieuse embardée sur la gauche ; 50% de risques pour que le véhicule se renverse.
11-25	Embardée sur la gauche.
26-75	Roule tout droit.
76-90	Embardée sur la droite.
91-00	Sérieuse embardée sur la droite ; 50% de risques pour que le véhicule se renverse.

Lorsqu'une attaque a passé cet obstacle, en revanche, déterminez l'effet produit sur le véhicule et ses occupants par les points de dommages restants.

Lancez 1D100 et consultez la Table de Localisation des Impacts, en soustrayant les dommages restants des Points de Vie de l'élément affecté. Lorsque ces derniers sont réduits à zéro, l'élément est détruit et les performances du véhicule en sont affectées. Ces conséquences sont décrites dans la dernière colonne de la table.

Vickers Mark 1

Figurant parmi les mitrailleuses les plus remarquables du 20ème siècle, ce modèle refroidi à l'eau a fait partie de l'armement standard de l'infanterie britannique de 1912 à 1968.

Son usinage de précision et sa réalisation particulièrement soignée en ont fait une machine chère à l'achat, mais d'une fiabilité exceptionnelle. On a signalé qu'un exemplaire de la Mark 1, bénéficiant de nombreux changements de tube et d'eau en quantité illimitée, a tiré plus d'un million de balles en une seule journée lors de la bataille de la Somme, en 1916, et s'est ensuite encore bien comporté.

A moins que l'investigateur qui s'occupe du chargement ne soit bien habitué à cette arme, il peut cependant se produire de légers blocages, presque caractéristiques. Il faut alors laisser le tireur prendre les choses en main, et le personnage devrait se rabattre sur un Lee-Enfield pour ouvrir le feu.

Collisions

Après une collision, les dommages subis par le véhicule et son contenu sont calculés à partir de la vitesse de l'engin et de la solidité de l'objet avec lequel il y a eu choc. La Table de Localisation des Impacts ne sert pas dans ce cas.

Le Gardien décide de l'ordre dans lequel les éléments du véhicule sont abîmés en fonction des circonstances. Par exemple, une voiture qui fonce droit sur un mur va d'abord faire souffrir ses pneus, puis sa suspension, ses phares, sa carrosserie, son radiateur, son moteur, son conducteur, etc.

Table de Collision

Vitesse *en miles à l'heure*	*Dommages subis par la voiture : Objet solide*	*Dommages subis par par la voiture : Objet mou*	*Dommages subis par par l'objet heurté*
0-5	Aucun	Aucun	Aucun
6-15	1D4	Aucun	1D4
16-25	1D4+1D6	1D4	1D6+1D4
26-35	1D4+2D6	1D4	2D6+1D4
36-45	1D4+3D6	1D4	3D6+1D4

Les "objets solides" sont en pierre ou en métal ;
Les "objets mous" sont faits de chair.
Rappel : 1 mile = 1,6 km

Table de Localisation des Impacts sur les voitures blindées

1D100	*Elément*	*Pts d'Armure*	*Pts. de Vie*	*Conséquences en cas de destruction*
01-02	Phares	0	2	Conduite dans l'obscurité : retirer 10% des jets en Conduire une Automobile.
03-04	Suspension	0	15	Vitesse maximale réduite de 8D6 miles à l'heure.
05-07	Mit. Vickers	18	10	Le véhicule ne peut plus tirer.
08-12	Conducteur	18	Occupant	Faire un jet sur la Table d'Accident.
13-17	Réservoir de carburant	18	5	Lancez 1D100 : 01-05 Explosion, dommages 3D6 à chaque passager, véhicule détruit. 06-30 Le véhicule prend feu. 31-00 Fuite ; le réservoir se vide en 4D10 + 10 tours.
18-27	Radiateur	18	10	Le moteur chauffe en 4D6 + 4 tours.
28-54	Moteur	18	30	Lancez 1D100 : 01-15 Le véhicule prend feu. 16-00 Le véhicule s'arrête.
55-74	Pneus	0	40	Jet en Conduire une Automobile : S'il échoue, faire un jet sur la Table d'Accident. S'il est réussi, la vitesse maximale est réduite de 8D6 miles par heure.
75-84	Equipement	0	5	Perte d'outils, de tente, de trousse de premiers secours et de roues de secours.
85-89	Chargeur	18	Occupant	Le tireur doit charger la Vickers lui-même, faisant passer les risques de dysfonctionnement à 91-00.
90-94	Tireur	18	Occupant	Ne peut plus actionner la Vickers, à moins d'être relayé par celui qui s'occupe du chargement. La mitrailleuse s'enraye sur un résultat de 91-00.
95-96	Mécanisme de la tourelle	18	10	La tourelle ne peut plus pivoter. L'arc de tir est réduit à 45°. Retirez 10% à la compétence en Mitrailleuse.
97-98	Freins	18	6	Plus de freins. Le véhicule doit décélérer pour s'arrêter.
99-00	Direction	18	10	Faire un jet sur la Table d'Accident.

Extrait des notes de Powell

Si, comme le suggère Krumme, les prêtres de Kizzah étaient obsédés par ce calcul, on doit en conclure que les conducteurs ont été réglés afin d'osciller de la manière impliquée par l'équation. L'utilisation de l'équation de Kizzah pour calculer la condensation de "l'espace-temps" dans le tunnel stellaire donne un résultat compris entre zéro et six mètres ! D'après mon estimation, la distance sera en fait beaucoup plus proche de zéro. Il est donc possible d'éprouver la réalité du déplacement interstellaire instantané, en créant une porte vers des destinations cosmiques.

... Un conducteur frère est nécessaire pour "nouer" l'autre extrémité du tunnel interstellaire, afin d'éviter aux voyageurs de se retrouver coincés ou immobilisés dans le plan éthéré. Qu'en est-il alors du lieu vers où s'étend l'autre conducteur ? Qui ou que se tient à l'autre bout ? Pourquoi avaient-ils besoin d'une route jusqu'à la Terre ? Je ne sais rien, excepté que leur savoir dépasse de loin le nôtre. Un tel voyage en des lieux où l'homme n'est jamais allé sera source de vastes connaissances pour l'humanité.

Des Anges en Armure, aide de Jeu n° 2

Les notes

Les investigateurs qui survolent les notes et les calculs la nature des recherches de Powell. Voir l'Aide de Jeu n° 2, ci-dessus.

En 2400 av. J.-C., un culte sinistre naquit à Kizzah, dans l'ancienne Sumer. Ses membres, convaincus que les dieux y résidaient, y accomplissaient des sacrifices et des actes d'adoration pour en obtenir bénédictions et pouvoirs. Un petit temple en forme de ziggourat fut édifié sur place.

Quelques années plus tard, une grande lutte pour le pouvoir débutait entre les chefs guerriers traditionnels de Sumer et les prêtres. Ceux de Kizzah comptaient parmi les nombreux partisans de Lougalzaggesi, un homme de grande ambition qui avait su prévoir la puissance que la religion pouvait acquérir. Soutenu par ce culte, il devint roi de Sumer. En contrepartie de cette assistance, il tenta (en vain) d'intégrer les sombres pratiques de Kizzah à la religion populaire d'alors.

En 2350 av. J.-C., Sargon Ier d'Akkad conquit la Mésopotamie. La secte de Kizzah fut anéantie, ses prêtres massacrés et ses trésors emportés. Le temple, abandonné, fut oublié.

En 1923, un aviateur de la R.A.F. remarqua la forme intéressante des ruines et revint par la suite photographier le site. Powell travaillait à Niffer quand il vit les clichés. Dès qu'il eut obtenu l'autorisation des autorités britanniques, il rassembla une équipe et partit pour Kirkük afin de procéder à l'examen de Kizzah.

Les notes concernent des factures et des papiers divers relatifs à la réquisition de reliques conservées au British Museum. Ces documents ont tous été approuvés et signés par le haut commissaire d'Irak.

Les dossiers

Le tiroir du bureau est fermé, mais la clé est par terre, dans la poche d'un pantalon sale. Le meuble contient des dossiers soigneusement étiquetés. Quelques-uns portent des noms de personnes : Dr. Kenneth Chesterton, Marcus Raven, Prof. Hank Maxwell, Dr. Hugo Hurtz, Père John Smith et un pour chaque investigateur.

Ces dossiers sont composés d'informations diverses sur l'individu concerné (apparence, éducation, activités, domicile, personnalité et habitudes, compétences et capacités, ainsi que l'estimation par Powell de son aptitude à le seconder dans l'exploration de nouveaux mondes).

- Dr. Kenneth Chesterton, archéologue britannique, *apte*.
- Marcus Raven, spécialiste en occultisme et explorateur, *inapte* ; Powell a relevé 24 morts et disparitions associées aux exploits de Raven.
- Prof. Hank Maxwell, archéologue américain, *inapte* ; Powell a noté que Maxwell a récemment été brûlé vif par des amis l'ayant surpris sous forme de loup.
- Dr. Hugo Hurtz, spécialiste en occultisme, *apte* ; Powell a enregistré avec colère que le couard refusait toute implication.
- Père John Smith, prêtre américain, *inapte* ; l'adresse actuelle du Père John est le Sanatorium Notre Dame de Pitié, Providence, Rhode Island.
- Tous les investigateurs ont reçu la notation : *apte*.

L'opinion de Cabell

Lorsque les investigateurs en ont terminé avec les affaires de Powell, Cabell leur demande ce qu'ils ont appris. Il cherche à savoir si sa patrouille armée va affronter une forme particulière de danger et quelle est son ampleur. Il va aussi décider si les personnages accompagnent cette patrouille. En cas de réponses modérées et intelligentes, il insiste pour qu'ils se joignent à ses hommes. Le Gardien devrait se référer au paragraphe *Le Briefing*.

S'ils paraissent cinglés, paniqués ou incompétents, la première patrouille y va seule et se fait massacrer. La deuxième peut alors être formée. Les investigateurs seront certainement volontaires et Cabell les laissera partir après avoir entendu les récits des survivants du premier groupe.

Le briefing

Il est très tôt le lendemain. Le soleil ne se lèvera pas avant des heures. Dans la salle de briefing, les officiers d'infanterie et les chefs de vol sont assis, baillant, se demandant pourquoi ils ont été convoqués au milieu de la nuit. Les personnages, étudiés avec intérêt à leur entrée, sont suivis peu après de Cabell, qui s'adresse à tous. Voici l'essentiel du briefing et de son plan.

Quelque chose est arrivé à Kizzah. Des guérilleros en ont apparemment pris le contrôle. Ils sont armés et hostiles. Cabell s'attend à ce qu'ils aient déjà filé, après le survol de l'avion de reconnaissance.

Mais il veut de toute façon découvrir ce qui se trame, ramener le site sous contrôle britannique et secourir les éventuels survivants.

Il compte envoyer trois véhicules blindés et deux camions (le dernier pour rapatrier les rescapés) afin qu'ils emportent rapidement l'objectif. Pendant ce temps, des forces plus importantes se prépareront à affronter les troupes irrégulières des environs. Naturellement, les ressources du 30ème Escadron viendront en renfort par les airs. Cabell prend soin de mentionner les brillants succès rencontrés par l'aviation britannique contre les rebelles irakiens, ce qui éveille la fierté de tous les gradés de Kirkük.

Le lieutenant Lofting, promu capitaine pour la durée de l'opération, mènera les hommes au sol. L'investigateur le plus expérimenté ou ayant le plus de connaissances, nommé conseiller, agira comme commandant en second. Cabell fait l'éloge de la conduite de ses hôtes dans les situations extraordinaires.

Il dresse ensuite la liste du matériel connu expédié à Kizzah : dix fusils Lee-Enfield .303, deux mitrailleuses Lewis .303, un mortier de 2 pouces, un revolver de cal .32, dix baïonnettes, un nombre indéterminé de grenades. *"Mais franchement, nous n'avons pas la moindre idée des forces qu'il peut rester là-bas maintenant. C'est à vous de le découvrir,"* ajoute-t-il.

Il dispose de quatre photos aériennes. L'une d'elles montre la piste de montagne qui conduit au site : il n'y a aucune trace d'homme, de bête de somme ou d'ouvrages défensifs. Les trois autres présentent des vues du site qui se chevauchent, ses limites matérielles parfaitement dégagées et définies. Sur un de ces clichés, on voit une balle traçante partant de ce qui paraît être une position protégée par des sacs de sable, à l'ouest du temple. Toutes montrent des arbres bizarrement plantés depuis peu au milieu de la cour. *"Ce sont ces satanés arbres que nous avons eu tant de mal à y faire parvenir,"* conclut Cabell.



Lt William Lofting

Pour peu qu'un investigateur réussisse un jet en Trouver Objet Caché, il remarque qu'il y en a sept, et non six. Le centre de la cour est occupé par une sorte de baobab sans feuille.

Des chauffeurs et des tireurs triés sur le volet complètent la troupe. Certains personnages peuvent s'occuper du chargement des mitrailleuses, tandis que les autres s'installent dans les compartiments arrière des voitures ou dans les camions.

Cabell tient à ce que la patrouille parte aussi vite que possible, et pas après le lever du soleil. Elle devrait atteindre Kizzah au bout de trois ou quatre heures.

Pour l'instant, on contrôle les mécaniques, on vérifie les coordonnées, on synchronise les montres et on rédige en clair les ordres de sortie des munitions et du matériel.

Armés et dangereux

Les investigateurs peuvent, s'ils le désirent, se faire attribuer une gamelle, un casque, un Lee-Enfield .303, une baïonnette, un Webley .38, un pistolet de signalisation, les munitions correspondantes, un sac à dos, etc. S'ils veulent traîner derrière eux une Vickers supplémentaire, personne ne leur dira non, malgré leur compétence en Mitrailleuse qui débute à 15%. La Vickers, avec le liquide de refroidissement et le trépied, pèse 19,5 kg, et chaque ceinture de 250 balles fait en outre 5,5 kg.

Gardiens, si les personnages emportent cette arme, c'est la seule qui pourra être levée de manière conséquente et qui aura une chance d'atteindre les Mi-Go en plein ciel.

Le trajet

Les voitures s'élancent dans la nuit froide. Les phares mettent de minuscules poches de lumière dans l'immensité des ténèbres environnantes. La patrouille suit une vague piste ; elle traverse d'abord un terrain plat, puis gravit la montagne désolée et sinistre. Seuls les moteurs rugissants osent en troubler le silence infini.

En cours de route, les investigateurs peuvent tenter d'apprendre à se servir de certaines des armes qu'ils viennent d'emprunter ainsi que des mitrailleuses Vickers. Après la réussite d'un jet en Idée, les joueurs ajoutent +5% à leur compétence Mitrailleuse, amenant leur total à 20% au moins. Ils découvrent également comment franchir une tourelle, charger la mitrailleuse, la désenrayer, etc.

Parfois, un groupe de chasseurs biplans SE5a apparaît parmi les sommets. Toutes les demi-heures, un avion de reconnaissance R.E.8 passe à basse altitude au-dessus de la colonne et envoie un message à Lofting. C'est toujours le même : *Aucune force en vue. Bonne chance, les gars.*

Des jumelles à portée de main, l'officier est perché dans la tourelle de la voiture de tête. Jeune, séduisant et ambitieux, il déplore ouvertement la décision de Cabell d'impliquer des civils (les investigateurs) dans cette mission. Heureusement, ils ne sont qu'un ou deux à se trouver avec lui et à supporter son irritation.

Ce qui s'est passé au site de fouilles

Lorsque Powell a eu dégagé le temple, il a commencé à comprendre dans quels sombres desseins il avait été bâti. Les dieux des anciens prêtres étaient réels et le bâtiment était prolongé par une voie habituellement fermée menant à leurs royaumes astraux. Aveuglé par l'apparente possibilité d'explorer de nouveaux mondes, il s'est mis à flirter avec des pouvoirs qui l'ont consumé.

Il est parvenu à ouvrir le Portail après avoir retrouvé les inscriptions de Kizzah (saccagées en 2350 av. J.-C.) sans doute grâce aux découvertes du British Museum. Le professeur a alors lancé les anciens sorts et ouvert la route de Yuggoth. Mais le gardien du Portail en est revenu dans toute sa gloire fétide, pour interdire aux humains l'accès au Portail, comme il l'avait déjà fait des siècles auparavant. Powell avait échoué. Il n'a cependant presque pas eu le temps de regretter son erreur.

Des Mi-Go ont remarqué la voie ouverte et l'ont empruntée. Ils ont rapidement vaincu les humains déjà effarés et se sont mis à vaquer à leurs propres occupations.

L'un d'eux, Brazzuk-Khzzul, a saisi l'opportunité d'extraire les cerveaux des malheureux et de les asservir à divers objets de fabrication humaine (principalement les armes) en guise de servomécanismes. Cela ayant pour effet d'animer ces objets, Brazzuk-Khzzul a en fait créé un réseau expérimental que la force d'assaut britannique va bientôt tester.

Les véhicules blindés dans le jeu

Dessinez le site archéologique ou reproduisez le croquis fourni. En ce qui concerne les voitures blindées, vous devez toujours connaître leur état général, leur vitesse de déplacement, les dommages qu'elles ont subis et les munitions qu'il leur reste. Nous vous conseillons également d'employer des marqueurs ou des figurines pour que les positions des véhicules soient claires, aussi bien pour vous que pour les joueurs. Il est aussi important de savoir ce qui se trouve à proximité, pour le cas où ils exploseraient ou échapperaient à tout contrôle.

Un survivant

La piste, en s'élevant, devient de plus en plus raide et étroite ; la vitesse générale s'en ressent. Ils sont néanmoins à moins de 8 km de Kizzah lorsque Lofting repère un homme qui chancelle au loin.

Ce soldat britannique, complètement hébété parce qu'il meurt de faim et de soif, s'écroule devant le premier véhicule. Il est émacié, les yeux enfoncés dans leur orbite. Il fixe ses sauveurs d'un regard vide, murmure un "Dieu Merci" rauque et, épuisé, s'évanouit.

Lofting tente d'appliquer les Premiers Soins, vainement. Un des personnages peut faire de même ou en appeler à ses connaissances en Médecine ; cela soulage le malheureux, qui reprend suffisamment conscience pour murmurer "Beaucoup trop... encore là..." avant de s'effondrer à nouveau.

Après ce résultat encourageant, Lofting a une meilleure opinion des civils qui l'accompagnent. Une fois le soldat installé dans un camion, le convoi reprend sa route, en laissant de plus grands intervalles entre les véhicules et en guettant les embuscades.

Pour éviter d'alerter l'objectif, les avions cessent leurs survols, seul un appareil de reconnaissance guettant le signal à l'héliographe de Lofting. Les chasseurs et les bombardiers de Haviland ne reviendront que s'ils reçoivent l'ordre d'attaquer le secteur.

La bataille

Les voitures blindées approchant le site par l'ouest en laissant les camions à l'arrière, la patrouille attend que le soleil soit haut dans le ciel. Mis à part pour le véhicule de Lofting, chargez les investigateurs de conduire et de manier les armes.

Ceux qui s'en occupaient sont peut-être parmi les premiers blessés. Vous devez faire en sorte que les soldats britanniques passent complètement à l'arrière-plan, et que leur présence ne soit plus perceptible que par l'application de leurs compétences.

Un des personnages peut également installer la Vickers supplémentaire dans le camion et s'en servir. S'il ne leur est pas venu à l'esprit d'en demander une, Lofting s'en sera occupé. S'il faut procéder à une nouvelle répartition du personnel, il ne devrait pas y avoir de pertes au cours des haltes. Les investigateurs devraient participer de manière très active à la bataille dès qu'elle commence. Les signaux ou les cris de Lofting marqueront le début des hostilités.

Le bruit des moteurs alerte les extraterrestres et six Mi-Go s'envolent afin de découvrir la raison de cette perturbation (l'apparition de cet escadron maudit coûte 6 points de SAN aux témoins). Il éveille également le Sombre Rejeton solitaire : une masse de tentacules noirs émerge de la ziggourat en ruines, comme pour tester l'air (perte de 1/1D6 points de SAN lorsqu'on comprend que ces choses ondulantes sont vivantes).

Les Mi-Go, qui volent lentement vers les véhicules blindés, réalisent rapidement la supériorité en armes des arrivants. Certains pourraient être abattus en quelques rounds de combat, à moins qu'ils ne restent juste au-dessus des voitures, car les mitrailleuses sur tourelle ne peuvent alors être orientées dans leur direction. C'est ainsi que la Vickers supplémentaire prend toute sa valeur. Lofting, très secoué, envoie un signal à l'aide d'un miroir au R.E.8 qui tourne à basse altitude dans la vallée. Lorsque le rugissement des chasseurs s'ajoute au martelage des mitrailleuses, les derniers des six Mi-Go s'enfuient par le Portail. S'il est toujours ouvert au bout d'une heure, ils reviennent avec des renforts.

Le Sombre Rejeton continue d'agiter ses tentacules, de manière inoffensive, jusqu'à ce qu'il encaisse des dommages. Dès qu'il est blessé, il se retire en bêlant sous le rebord de la ziggourat, hors d'atteinte.

Poste de mitrailleuse (nord)

La mitrailleuse est protégée par un empilement de sacs de sable. Personne ne la manœuvre, et pourtant, quand les voitures blindées apparaissent, elle se met à tirer, apparemment de son propre chef. A côté d'elle, un Lee-Enfield ouvre également le feu.

Les armes sont reliées aux cerveaux désincarnés du Soldat Un et de l'Ouvrier Un, installés dans la Salle des Cerveaux. Ils ont pour instructions de tirer sur tout humain, qu'il soit dans un véhicule ou non. Remarquer que personne n'actionne les armes coûte 0/1D3 points de SAN. Elles peuvent être détruites par un coup direct au mortier ou à la grenade, ou bien si on les défonce avec une voiture blindée, mais les mitrailleuses ne leur font rien. Sinon, une fois leurs munitions épuisées, elles n'ont aucun moyen de se recharger.

Poste de mitrailleuse (sud)

Une mitrailleuse Lewis s'y trouve asservie au cerveau du Soldat Deux, et un Lee-Enfield à celui de l'Ouvrier Deux. Mêmes considérations que pour ceux du poste nord. Remarquer qu'ils tirent tout seuls coûte 0/1D3 points de SAN.

Poste de mortier

Mortier de 2 pouces relié au cerveau du Caporal, assisté par ceux des Ouvriers Trois, Quatre et Cinq. Un mécanisme simple a été construit qui lui permet de tirer douze fois d'affilée, toujours en direction de la rampe d'accès. Deux fusils Lee-Enfield .303 assurent un tir de renfort. Mêmes considérations que pour le poste nord. Remarquer que les armes fonctionnent toutes seules coûte 0/1D3 points de SAN.

Sur la ligne de tir

Pour fermer le Portail et triompher des entités extraterrestres qui l'utilisent, les investigateurs doivent abandonner l'abri des voitures blindées, ce qui donne à Brazzuk-Khzzul l'occasion de riposter. Le sorcier Mi-Go dispose de six cerveaux humains câblés, n'attendant plus que d'être asservis à de nouveaux instruments mécaniques.

Il lui faut cinq rounds pour lancer le sort Imprégnation, qui lui coûte ici 18 points de Magie. Il choisit d'abord la voiture ayant le moins d'occupants, chargeant trois cerveaux de la dominer en prenant le contrôle du volant, de l'accélérateur et de la mitrailleuse.

Chacun se voit assigner une tâche. Pour qu'il exerce cette fonction particulière, opposez son POU à la FOR du personnage dont dépend la commande sur la Table de Résistance. Si l'organe l'emporte, il la contrôle durant le round. Si par exemple il maîtrise le volant, il pourrait entraîner le véhicule vers le trou béant de l'excavation, ou le diriger de manière à renverser un investigateur à pied. Se rendre compte qu'un objet se met à avoir une vie indépendante est plutôt effrayant et coûte 1/1D6 points de SAN à tous les témoins. Les soldats qui ratent un jet de SAN risquent d'abandonner leur poste. Au round de combat suivant, toute personne se trouvant encore dans la voiture peut tenter d'en reprendre le contrôle en confrontant sa FOR au POU du cerveau concerné.

Les cerveaux cherchent en premier lieu à tuer les personnages et les soldats qui ont quitté les véhicules, et ensuite tous les autres, en détruisant les machines. Le Gardien ferait cependant bien de se rappeler qu'il n'y a entre eux aucune coordination : le volant pourrait bien vouloir aller à gauche, tandis que la mitrailleuse choisirait une tout autre cible.

Imprégnation, un nouveau sortilège

Il permet de transférer l'énergie vitale ou l'âme d'une créature dans un objet matériel. Les Mi-Go sont des experts dans la conservation des cerveaux "vivants". Leurs chirurgiens n'ont aucun mal à en détacher les parties indésirables pour en faire des esclaves-cerveaux soumis. La magie d'imprégnation exploite et manipule alors l'énergie vitale de ceux-ci, les soumettant aux instructions du sorcier.

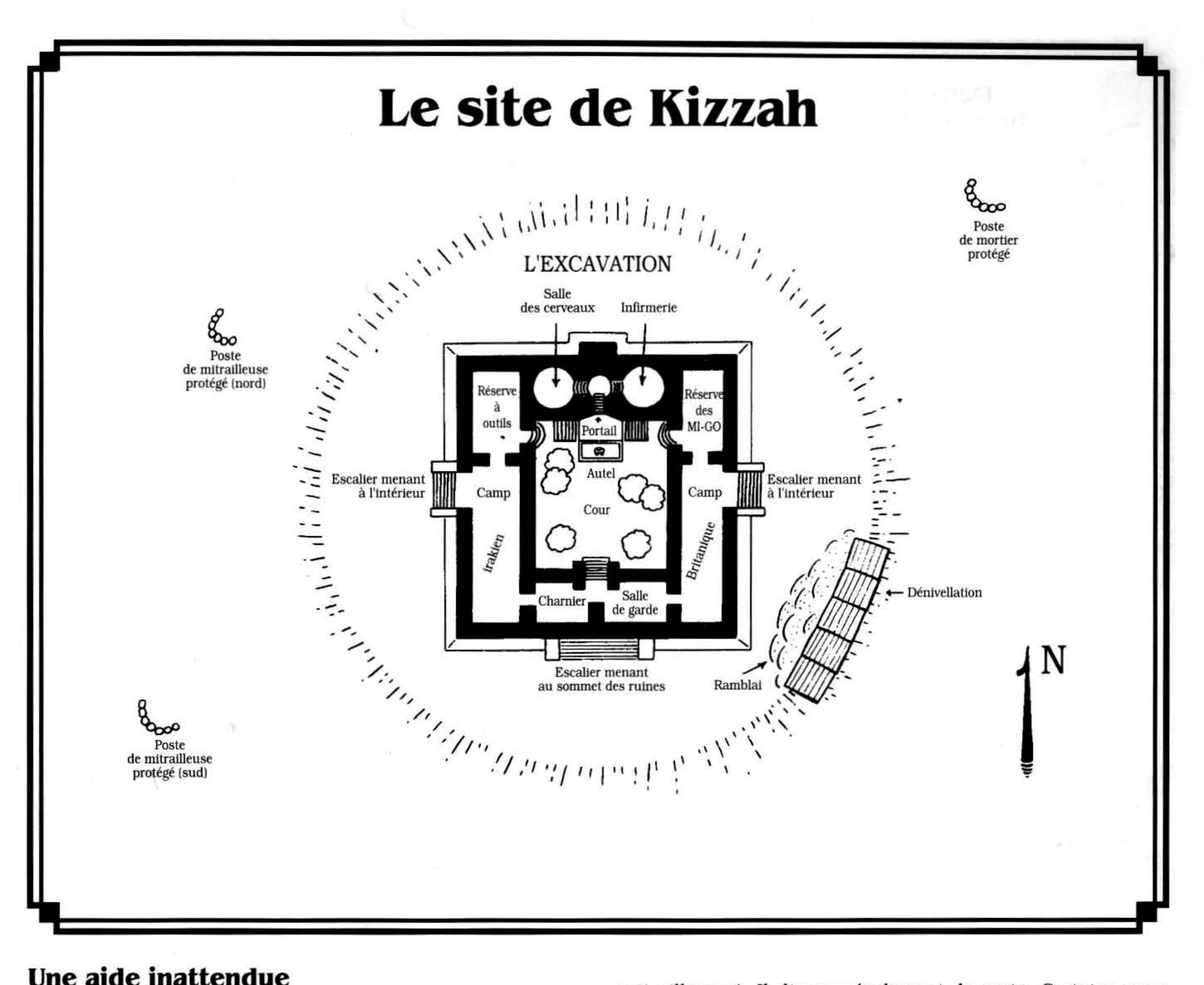
Le sortilège se lance en cinq rounds, avec un coût de 3 points de Magie et 1D4 points de SAN par organe, chacun ne pouvant se consacrer qu'à une seule tâche.

Le cerveau affecté, semi-conscient, dispose d'une certaine capacité de réflexion mais est incapable de faire autre chose que ce que ses instructions lui permettent. Il peut cependant interpréter les ordres et donc réagir en fonction des circonstances.

Ces ordres ne peuvent être transmis que pendant la période d'incantation. Il n'est pas possible d'en rajouter après le rituel, à moins de le relancer. Même si magicien meurt, le cerveau reste lié à l'objet choisi et continue de suivre les instructions reçues.

L'énergie vitale de l'organe possède une force de nature physique égale à son POU. Cette force se manifeste principalement sous forme de poussée. Elle est incapable de saisir, d'envelopper ou de tenir des objets : on pourrait la comparer à une personne intervenant sur son environnement grâce à l'extrémité du manche d'un balai qu'elle tiendrait en main.

Les cerveaux ne peuvent entendre, sentir, goûter, sentir ou même voir, mais il leur est possible de projeter leur force à environ 1,5 km de leur position réelle. Ils "voient" et ressentent un peu de la même manière que leurs maîtres Mi-Go, en détectant les schémas d'énergie sur un rayon de 15 mètres autour d'eux, ce qui leur donne une "image" de la scène. Ainsi, ils peuvent "voir" malgré le brouillard, l'obscurité, les murs, etc., mais généralement sans conséquences.



Une aide inattendue

Les lobes frontaux de Powell avaient une forme inhabituelle, aussi n'ont-ils été ni identifiés ni amputés. Son cerveau peut donc encore résister faiblement aux ordres des Mi-Go.

Il est chargé de s'emparer du volant de la première voiture. Lancez 1D100 chaque fois qu'il y parvient ; si le résultat est inférieur à son POU x 2, ce génie diminué a un accès de sensibilité inspirée qui l'amène à la conclusion : "Je pense, donc je suis le professeur Lawrence Gilbert Powell, et j'ai une dette envers l'humanité à cause de ma bêtise !"

Il abandonne le volant et actionne la commande des phares par trois impulsions brèves, puis trois longues et encore trois brèves : S O S. Ensuite, toujours en morse, il émet L P, pour "Lawrence Powell", avant de retomber dans la servitude.

Le site d'excavation

La zone circulaire représentée sur la carte est un creux d'environ 30 mètres de diamètre sur 6 de profondeur. La ziggourat en ruine fait à peine moins de 6 mètres de haut. Le temple est composé de plusieurs corps de bâtiment qui entourent une cour centrale ouverte. Un investigateur peut aisément se glisser dans la cuvette sans dommages, mais il est beaucoup moins facile d'en ressortir. Les déblais ont été entassés à plusieurs centaines de mètres au nord-est.

Le Sombre Rejeton est capable d'étirer ses tentacules et, depuis la cour, d'attaquer quiconque se trouve dans l'excavation, mais non d'absorber ainsi la Force de ses victimes. Cela l'expose en outre aux armes à feu, et il se replie s'il perd la moitié de ses Points de Vie initiaux (ce résultat que les personnages devraient atteindre assez facilement avec toutes leurs mitrailleuses). Il dispose également de sorts. Certains vous sont suggérés avec ses caractéristiques.

Les paragraphes suivants décrivent le temple de Kizzah.

La dénivellation

Au départ, l'accès au site se faisait par une dénivellation creusée dans la terre. Cependant, lorsque Powell a tenté pour la première fois d'ouvrir le Portail, une secousse sismique en a provoqué l'effondrement partiel. Des planches ont été posées par-dessus le fossé résultant. Ce pont improvisé, recouvert d'une grande quantité de poussière, est peu visible (jet en Trouver Objet Caché) et impossible à identifier depuis une voiture blindée. Si l'une de ces lourdes autos le traverse, de préférence celle de Lofting, il éclate avec fracas et la projette sur le remblai en dessous. Ses occupants subissent 1D6 points de dommages chacun, la voiture est immobilisée et exposée aux attaques du Sombre Rejeton, et Lofting est assommé. Les investigateurs deviennent les seuls responsables de la troupe.

Campement britannique

Dans cette pièce sont installés des lits de camp, couvertures, ustensiles de cuisine et effets personnels. Une torche qui traîne par terre s'allume et s'éteint sans arrêt en tournoyant toute seule, aveuglant à moitié les visiteurs. Voir cet instrument possédé coûte 0/1 point de SAN. Ce résultat de la première expérience de Brazzuk est relié au cerveau de l'Ouvrier Six.

En réussissant un jet en Archéologie, on note le choix particulièrement surprenant de l'expédition, qui s'est s'installée à l'intérieur même du site et non à proximité. Cela révèle un mépris presque total de l'importance archéologique de la ziggourat et confirme que Powell avait d'autres raisons de se livrer à cette exploration.

Dernière page du journal de Powell

... et j'ai ainsi accompli les rituels anciens. Un vent a brusquement soufflé de nulle part, accompagné d'une véritable cacophonie, telle un millier de singes qui jacassent. Le silence s'est ensuite écoulé de cette porte sinistre et a chassé le bruit devant lui, étouffant le moindre vestige de son. J'ai senti le pouvoir du chaos — incontrôlé, vigoureux, plein d'une haine brute.

L'encadrement au-dessus de l'autel s'est rempli d'une phosphorescence scintillante. Le Portail menant au lointain Yuggoth m'était ouvert. Ces mondes, créatures, cultures et technologies inconnus m'appelaient. Sans me laisser toutefois le temps de faire le moindre pas, l'horreur s'est déployée.

D'où elle est venue, je n'ose l'imaginer ; ce qu'elle est, je n'ose le deviner ; ce à quoi elle ressemble, je n'ose me le rappeler. Elle est venue, comme une araignée géante malade rampe hors de quelque caverne sépulcrale millénaire où elle a attendu des éons ; sa rancœur telle une vague fétide nous a submergés et a anéanti tous mes rêves...

Juste sur les talons de cette monstruosité a surgi une horde de démons, portés par des ailes de cuir bestiales. Ils agissent avec intelligence et ont fait prisonniers ceux qui ont survécu. Je crois que Haley s'est enfui dans la montagne, mais même s'il ramène de l'aide, ce sera trop tard pour nous. Nous sommes détenus dans la grande pièce de l'est. Ils ont emmené mes compagnons l'un après l'autre. J'ai parfois entendu les cris d'agonie de l'un d'eux.

Une lampe torche s'est mise à bouger d'elle-même. Les voix des morts murmurent à mes oreilles. L'enfer et les cauchemars attendent. Bientôt, ils viendront me chercher.

Des anges en armure, aide de Jeu n° 3

Note de Powell

Résumé des Mécanismes du Portail de Kizzah

Pour Ouvrir

(a) faire brûler de l'encens, disposer les herbes, etc.
(b) entonner le rituel magique (page 229, § 4 et 6)
(c) sacrifier des animaux
(d) entonner le rituel magique (page 235, § 7)
(e) presser les marches centrales de la maquette de la ziggourat dans l'ordre suivant : 1, 9, 2, 6, 3, 5, 7, 9, 9, 1, 6. Marche la plus basse = 0, marche supérieure = 9.

Pour Fermer

(f) entonner le rituel magique (page 251, § 2-9)
(g) entonner le rituel magique (page 304, § 3-6)
(h) désactiver en suivant la séquence : 9, 0, 1, 9, 4, 2, 0, 1.
(i) entonner le rituel magique (page 238, § 2).

Des anges en armure, aide de Jeu n° 4

Un examen rapide des lieux fait apparaître un épais volume relié en cuir, le journal de Powell. Presque complètement rempli, il concerne les deux années qui viennent de s'écouler. La dernière page est la plus intéressante, en ce qui nous concerne. L'écriture, qui indique une précipitation sans cesse croissante, est presque illisible à la fin. Voir l'Aide de Jeu n° 3.

Réserve alimentaire des Mi-Go

Cette pièce contient des sphères argentées scintillantes de 15 centimètres de diamètre, soigneusement empilées. Ces containers, dont le matériau rappelle les toiles d'araignées, renferment d'immondes nourritures d'origine extraterrestre destinées aux Fungi.

Salle de garde

Un Mi-Go y est tapi, jusqu'à ce que les intrus pénètrent dans la ziggourat en ruine. Il profite de l'espace restreint du temple pour porter ses attaques de près. Dans ces conditions, les armes à feu ont autant de chances de toucher un allié que le monstre. L'assaut inattendu ne provoque pas de perte de SAN, sauf pour ceux qui n'ont encore jamais vu une de ces créatures.

Charnier

La puanteur de la mort frappe dès l'entrée. Dix-huit corps humains ensanglantés remplissent cette petite pièce. Quinze ont été chirurgicalement raccourcis au niveau des sourcils : ils n'ont plus de calotte crânienne, de cerveau ni de pédoncules cérébraux.

La plupart portent d'autres blessures. Les têtes de trois hommes en uniforme ont été pulvérisées. En se basant sur leur apparence et leur tenue, on peut identifier un archéologue en short, six soldats britanniques et dix Irakiens. L'archéologue possède encore ses papiers d'identité : il s'agit bien de Powell. Le spectacle coûte 1/1D6 points de SAN.

Une nuée de mouches bourdonnantes s'envole des cadavres boursouflés dès que quelqu'un y touche ; ils grouillent également de vers. Procéder à leur fouille est une tâche vraiment écœurante (perte de 0/1D3 points de SAN) mais finalement récompensée. En même temps que les papiers de Powell, les investigateurs découvrent une feuille pliée qui se trouve dans la poche de poitrine du professeur. Voir l'Aide de Jeu n° 4.

La réussite d'un jet en Mythe de Cthulhu associée aux instructions de Powell donne à penser qu'une pression sur un objet peut certes ouvrir un Portail, mais que c'est cependant peu crédible. Il en est de même des sacrifices animaux. Les adorateurs étaient habitués à accomplir de tels gestes, mais ils ne sont pas nécessaires.

Camp irakien

La pièce ne contient que des paillasses, des couvertures et des effets personnels pour une douzaine d'hommes.

Réserve à outils

Tout y est soigneusement rangé : cribles, pioches, pelles, deux brouettes, lampes à kérosène, six fusils Lee-Enfield chargés, des jerricans d'eau, quelques conserves, etc. Les pioches et pelles peuvent servir d'armes.

La cour

Bien qu'ouverte sur le ciel ensoleillé, la cour compte de nombreuses zones d'ombre à cause de la présence d'une demi-douzaine de grands arbres, aux racines couvertes de sacs, et de la masse imposante du Sombre Rejeton. La créature se déplace sur de gigantesques sabots noirs, ses bouches fripées laissant échapper une bave verte. Une odeur abominable de putréfaction enveloppe l'endroit. Cette vision coûte 1D3/1D20 points de SAN, moins ceux qu'elle a déjà fait perdre.

Un encadrement décoré, taillé dans le mur nord, est rempli d'un rideau tourbillonnant de lumière visqueuse. On accède à ce Portail de Yuggoth, précédé d'un immense autel de pierre, par des marches placées de chaque côté. Sur l'autel est posée une grotesque statue en or représentant une masse bouffie aux multiples tentacules, installée de manière obscène sur une ziggourat.

Près de là gît un livre que nul n'a touché depuis que Powell s'en est servi pour ouvrir le Portail. Légèrement rongé par la bave du Sombre Rejeton, il est malgré tout encore lisible. Il s'agit de *Beschluss von Verehrung Gemass Lugalzaggisi*, la traduction de Wilhelm Krumm d'un texte ancien écrit par le Roi Lougalzaggesi, en 2360 av. J.-C., où il exposait ses idées théologiques. Une lecture approfondie de l'ouvrage donne plus 4% en Mythe de Cthulhu, un modificateur de sorts x 3, mais coûte 2D4 points de SAN. Lougalzaggesi y détaille d'immondes rituels dont



En guerre contre le Mythe

les sorts Créer un Portail (pour Yuggoth), Invoquer un Sombre Rejeton, Contrôler un Sombre Rejeton et Contacter les Fungi de Yuggoth.

Fermer le Portail

Les investigateurs disposent de plusieurs solutions pour résoudre ce problème.

- Tuer le Sombre Rejeton et fermer le Portail tranquillement en se servant du "Résumé des Mécanismes du Portail de Kizzah" de Powell et de l'ouvrage *Beschluss von Verehrung Gemass Lugalzaggisi*. Il ne sera bien sûr pas facile d'abattre le monstre, d'autant qu'il est sur ses gardes, mais des assauts répétés peuvent le contraindre à aller chercher refuge sur Yuggoth.

- Fermer définitivement le Portail en utilisant le résumé et le livre, tout en attirant ailleurs l'attention du Sombre Rejeton ou en le combattant. Ce n'est pas pour les faiblards, et c'est plus dangereux car l'affrontement doit se faire face à face.

- Tirer sur, détruire ou altérer de tout autre manière l'inscription qui maintient le Portail en service.

- Placer un Signe des Anciens dessus, ce qui le rend impraticable.

S'ils ne ferment pas le Portail, les personnages ne peuvent accéder aux salles suivantes, où se cache Brazzuk-Khzzul.

Le repaire de Brazzuk-Khzzul

On ne peut pénétrer dans ces deux pièces qu'après avoir triomphé du Sombre Rejeton et détruit le portail dimensionnel. Quand la poussière retombe, un étroit couloir obscur apparaît au-delà de la porte terrifiante, derrière l'autel.

Un jet en Archéologie réussi fait déterminer que cette partie des ruines est encore plus ancienne que la ziggourat.

Salle des cerveaux

Cette pièce circulaire contient tout un bric-à-brac technologique d'origine extraterrestre, enveloppé d'une délicate toile de tubes et de câbles. Quinze cylindres métalliques en occupent le centre, chacun renfermant le cerveau d'un membre de l'équipe de Powell. Découvrir ces organes dans leur installation mystérieuse fait perdre 0/1 point de SAN. Leur destruction, ou celle des appareillages, libère les voitures blindées et autres objets "possédés" du contrôle par Imprégnation de Brazzuk

Infirmerie de Brazzuk



Brazzuk-Khzzul

Brazzuk-Khzzul s'est installé dans cette petite pièce sphérique (cette vision coûte 0/1D6 points de SAN s'il n'y a pas déjà eu de perte de points liée aux Mi-Go dans la matinée). Cet expérimentateur se prépare à repartir vers Yuggoth, soutenu par ses ailes de cuir. Deux corps humains et quelques sacs en "toiles d'araignées" épaisses occupent le fond de la pièce. Les containers renferment des instruments chirurgicaux extraterrestres, des cylindres métalliques, des câbles et des tubes.

Les corps sont ceux du Dr. Kenneth Chesterton et d'Edith Rose Alexander. Ils sont encore en vie. Chesterton est plongé dans un coma artificiel. Alexander a été privée de son cuir chevelu (étape préparatoire au retrait de la calotte crânienne et du cerveau ; la voir dans cet état entraîne la perte de 0/1D2 points de SAN). Si le Gardien le désire, elle peut même être consciente et hurler.

Son scalp a été retiré depuis si longtemps qu'il est mort. Si elle s'en sort, elle restera défigurée à vie. Les deux humains peuvent servir d'otages et permettre au Mi-Go de s'enfuir : quant à savoir si les pilotes qui tournent autour du site se montreront aussi généreux que les personnages, c'est au Gardien d'en décider. Brazzuk pourrait également avoir ouvert son propre Portail et simplement disparaître par ce chemin.

Conclusion

L'échec de cette mission ne se paye que d'une manière : par la mort ou l'ablation du cerveau. Contrairement aux affaires classiques, celle-ci ne nécessite pas de plan subtil. Les investigateurs y affrontent directement le Mythe ; s'ils veulent qu'il y ait des survivants, ils doivent mettre de côté toute pensée de sauvegarde personnelle. Leur meilleure défense consiste à affronter chaque nouvel adversaire avec une agressivité extrême et totale.

Ils gagnent 1D10 points de SAN pour la fermeture du Portail, et 1D4 supplémentaires s'ils tuent Brazzuk-Khzzul. La destruction des cerveaux ne leur apporte guère de réconfort mais leur donne néanmoins un autre point. Si Chesterton et Alexander sont sauvés, accordez-leur encore 1D4 points de plus.

Au retour des personnages à Kirkük, l'armée britannique insiste pour garder cet épisode secret ; elle n'hésitera pas à user de menaces ou à acheter leur silence. De discrètes lettres de félicitations leur sont envoyées par les plus hautes autorités. Et la R.A.F. les emmène là où ils le veulent.

Armes Disponibles

Arme [compétence]	*Chance de Base*	*Dommages*	*Portée*	*Attaques par round*	*Nombre de balles*	*Pts de Vie*	*Enrayement*
Lee-Enfield .303* [Fusil]	25	2D6 + 4	110 mètres	1/2	10	12	98
Baïonnette Lee-Enfield* [Baïonnette]	15	1D6 + 1 + bd	Contact	1	—	15	—
Vickers .303* [Mitrailleuse]*	15	2D6 + 3	150 mètres	Rafale	250	12	99
Lewis .303* [Mitrailleuse]*	15	2D6 + 3	150 mètres	1/2 ou Rafale	47	12	96
Revolver Webley .38* [Armes de Poing]*	20	1D10	15 mètres	2	6	8	00
Pistolet d'Alarme** [Fusil de chasse]	25	4D6 + 2/1D8	1,50 m/3 m	1/2	1	11	00
Grenade Mills [Grenade]	% en Lancer	3D6 (rayon 3 mètres)	Lancer	1/2	1 seule	5	99
Mortier de 2 pouces*** [Mortier]	00	4D6 (rayon 3 mètres)	60/300 mètres	1/2	Séparé	15	00
Pioche* [Pioche]	25	1D6 + 1 + bd	Contact	1	—	15	—
Pelle [Pelle]	25	1D6 + bd	Contact	1	—	12	—

***** : peut empaler / ****** : avec des cartouches de fusil de chasse
******* : un empalement indique un coup direct. Arme à trajectoire élevée. Portée minimum 60 mètres, maximum 300 mètres.

Mitrailleuses : tirent en rafales de 1D8+2 rounds. Les Vickers utilisées sans quelqu'un pour faire le chargement s'enrayent sur un résultat de 91-00.

Caractéristiques

COMMANDANT D'ESCADRON A.G. CABELL, 40 ans

FOR 10	CON 9	TAI 14	INT 15	POU 17
DEX 13	APP 14	EDU 14	SAN 65	Pts de Vie : 12

Bonus aux dommages : +0.

Armes : Webley .38 65%, dommages 1D10.

Compétences : Allemand 24%, Anthropologie 12%, Comptabilité 40%, Crédit 55%, Français 38%, Navigation 30%, Persuasion 66%, Piloter un Avion 92%, Psychologie 43%, Trouver Objet Caché 60%,

LT. WILLIAM LOFTING, 28 ans, chef de patrouille

FOR 13	CON 14	TAI 16	INT 12	POU 13
DEX 8	APP 17	EDU 12	SAN 45	Pts de Vie : 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Mitrailleuse Vickers .303 45%, dommages 2D6+3.
Webley .38 65%, dommages 1D10.

Compétences : Conduire une Automobile 54%, Dissimulation 45%, Ecouter 46%, Grimper 63%, Lancer 47%, Marchandage 21%, Mécanique 44%, Navigation 32%, Suivre des Instructions 61%, Trouver Objet Caché 65%.

HOMMES DE PATROUILLE

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Mitrailleuse Vickers .303 35%, dommages 2D6+3.
Webley .38 45%, dommages 1D10.

Compétences : Conduire une Automobile Blindée 80%, Trouver Objet Caché 65%.

	FOR	*CON*	*TAI*	*DEX*	*POU*	*SAN*	*Pts de Vie*
McMillan	13	13	13	13	10	50	13
Paltock	15	13	12	15	10	50	13
Reid	13	11	13	17	11	55	12
Rosten	14	11	12	11	13	65	12
Sullivan	12	14	16	12	11	55	15
White	15	13	15	14	12	60	14
Wilkins	17	11	13	13	11	55	12
Yarnock	13	13	13	15	15	75	13

SOMBRE REJETON DE SHUB-NIGGURATH

FOR 41	CON 20	TAI 50	INT 4	POU 19
DEX 20	Pts de Vie : 35		Déplacement : 8	

Armes : Tentacules (4 par round) 80%, dommages 4D6 + absorption de FOR .
Piétinement 80%, dommages 6D6.

Sorts : Contacter Shub-Niggurath, Invulnérabilité - ou au choix du Gardien.

Armure : Aucune, mais les armes à feu ne lui causent que 1 point de dommages, 2 en cas d'empalement. Les fusils de chasse font cependant exception, en infligeant les dégâts minimaux. Les gourdins, pioches et autres armes similaires, ainsi que le feu, provoquent des dommages normaux.

Perte de SAN : 1D3/1D20 points.

BRAZZUK-KHZZUL, expérimentateur Mi-Go

FOR 12	CON 14	TAI 17	INT 15	POU 23
DEX 17	Pts de Vie : 16		Déplacement 7/9 en vol	

Bonus aux dommages : +0.

Armes : Pinces 30%, dommages 1D6 + prise.

Armure : Aucune, mais les armes pouvant empaler n'infligent que des dégâts minimaux.

Compétences : Anglais 55%, Astronomie 99%, Biologie 99%, Chimie 99%, Chirurgie 99%, Mythe de Cthulhu 50%, Pharmacologie 99%, Physique 99%, Science Extraterrestre 99%.

Sorts : Contacter Nyarlathotep, Créer un Portail, Imprégnation, Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton.

Perte de SAN : 0/1D6 points.

SEPT FUNGI DE YUGGOTH

Bonus aux dommages : +0.

Déplacement : 7/9 en vol.

Armes : Pinces 30%, dommages 1D6 + prise.

Armure : Aucune, mais les armes pouvant empaler n'infligent que des dégâts minimaux.

	FOR	*CON*	*TAI*	*DEX*	*POU*	*Pts de Vie*
UN	13	11	11	15	12	11
DEUX	11	13	8	14	12	11
TROIS	14	18	10	18	11	14
QUATRE	14	16	9	14	14	13
CINQ	12	13	12	19	18	13
SIX	7	9	12	18	16	11
SEPT	13	18	11	16	11	15

LES CERVEAUX, forces vitales asservies

Prof. Powell : POU 15, Mythe de Cthulhu 33%, Conduire une Automobile 55%.

Caporal Potts : POU 13, Mortier de 2 pouces 20%.

Six Soldats : POU 11, Conduire une Automobile 25%, Mitrailleuse 25%.

Huit Irakiens : POU 11, Conduire une Automobile 10%, Fusil 25%.

DR. KENNETH CHESTERTON, 44 ans, archéologue

FOR 12	CON 16	TAI 14	INT 16	POU 15
DEX 13	APP 11	EDU 16	SAN 56	Pts de Vie : 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Aucune

Compétences : Anthropologie 15%, Arabe 40%, Archéologie 77%, Crédit 41%, Ecriture Cunéiforme 65%, Géologie 55%, Histoire 68%, Histoire Naturelle 24%, Lire les Hiéroglyphes 56%, Mythe de Cthulhu 19%, Occultisme 33%, Photographie 40%, Trouver Objet Caché 54%.

EDITH ROSE ALEXANDER, 26 ans, étudiante scalpée

FOR 10	CON 12	TAI 10	INT 15	POU 10
DEX 8	APP 11	EDU 14	SAN 41	Pts de Vie : (11) 2

Bonus aux dommages : +0.

Armes : Aucune.

Compétences : Archéologie 36%, Bibliothèque 48%, Comptabilité 23%, Ecriture Cunéiforme 30%, Grec 25%, Histoire 37%, Italien 30%, Persuasion 21%, Premiers Soins 56%.



En Suivant l'Indus

Où les investigateurs rencontrent des créatures étonnantes d'une manière inattendue et apprennent que le sous-continent indien est véritablement la terre des religions.

La ville de Bahktapur se trouve en Inde, pays à l'antique savoir. Les envahisseurs y ont été nombreux, les nouveaux conquérants oblitérant et remplaçant chaque fois les vérités antérieures. Et chaque fois, quelque chose a été acquis et quelque chose perdu.

De tout temps, les hommes ont capturé et utilisé les éléphants. Ces créatures gigantesques n'ont aucun équivalent dans le règne animal en ce qui concerne la force, la résistance et la fiabilité. Pour ceux qui n'ont pas grandi avec elles, elles représentent l'exotisme et le monde sauvage condensés en un animal improbable.

Peut-on trouver un enfant sur la planète qui n'aime pas les éléphants ? Au cours de cette aventure, les investigateurs ont l'occasion d'en apprendre plus sur ces êtres merveilleux — et de très près.

A propos d'éléphants

En Inde, les premières domestications d'éléphants remontent à 2000 ans av. J.-C. L'élevage en captivité n'étant guère satisfaisant, on capture les jeunes des troupeaux sauvages pour ensuite les domestiquer et les dresser. L'industrie du bois est une de celles qui font le plus appel à eux, car leur capacité à manipuler les troncs est sans égale parmi les machines modernes.

La trompe n'est pas leur seul organe préhensile : chez l'éléphant d'Asie, elle est prolongée par un petit triangle de chair qui lui permet d'attraper de menus objets comme nous le faisons avec le pouce (l'éléphant d'Afrique en possède deux, ce qui le rend encore plus habile).

En se servant de sa tête comme d'un bélier, aidé par sa masse, un adulte peut déraciner un arbre tropical de plus de 15 mètres de haut et 1 mètre de diamètre.

Malgré son épaisseur apparente, la peau de ces animaux est sensible aux piqûres d'insectes et se dessèche facilement sous le soleil. Ils compensent ce dernier phénomène en prenant souvent des bains, ce qui n'est pas toujours possible en captivité. Les cornacs leur graissent alors fréquemment la peau.

S'ils ont la réputation de ne jamais oublier, il n'en faut pas moins près de vingt ans pour les dresser à effectuer des tâches complexes. Les cornacs sont également appelés mahouts ; il n'est pas rare qu'ils travaillent avec le même éléphant presque toute leur vie. On encourage les jeunes garçons à passer beaucoup de temps avec les éléphanteaux, à se baigner et jouer avec eux, afin que les bêtes s'habituent aux humains.

La selle qu'on leur place sur le dos est appelée *charjámá*, et la construction de bois qu'on pose dessus *howda*.

Le cerveau de ces pachydermes est très développé, sans être disproportionné par rapport à leur corps énorme. Ils semblent mener une vie émotionnelle plus complexe que la plupart des animaux, ont également des personnalités distinctes et des traits de caractères précis. Malgré leur taille, ils sont généralement doux et sensibles et réagissent bien au contact humain.

Leur vision n'est pas très précise, mais leur système olfactif est extrêmement développé.

Arrivé à sa taille adulte, un éléphant d'Asie pèse aux alentours de six tonnes et mesure entre 1,80 m et 2,70 m. Il consomme alors approximativement 250 kg d'herbes et de végétaux et 90 à 180 litres d'eau par jour. Lorsqu'il porte une charge ou qu'il travaille, sa vitesse est de 6 km/h. Un troupeau en liberté peut néanmoins se déplacer à 16 km/h, et il n'est pas rare qu'il parcoure 160 kilomètres en une journée. Un spécimen en colère ou effrayé peut charger à 40 km/h.

Ces animaux aiment l'eau, et ceux d'Asie sont de bons nageurs. Malgré leur masse, ils maintiennent une flottabilité neutre en aspirant de grandes quantités d'air.

L'éléphant asiatique est légèrement différent de l'africain, plus connu aux Etats-Unis. Le premier, *Elephas maximus*, est plus petit et ses oreilles sont en proportion beaucoup plus réduites : elles couvrent les côtés de la tête sans redescendre jusqu'aux épaules. Les mâles possèdent les mêmes défenses que leurs équivalents africains, mais ce n'est pas le cas des femelles.

Les deux espèces se distinguent également par leur colonne vertébrale : chez l'asiatique, elle est incurvée vers le haut sur toute la longueur de l'animal, alors que le dos de l'africain se creuse légèrement. Le premier possède quatre orteils ongulés aux pattes avant, cinq aux pattes arrière.

Dans les années 20, leur habitat naturel n'était pas vraiment menacé, mais grâce à cette aventure, les joueurs vont peut-être avoir encore plus de respect pour eux ; car de nos jours, la destruction par l'homme de cet habitat, entre autres choses, assombrit l'avenir de ces animaux.

Le récit

Pour les besoins de ce scénario, les investigateurs doivent se trouver en Inde, de passage ou comme résidents dans une zone densément peuplée. Un Gardien plein de ressources leur donnera une foule de raisons d'arriver là ; plus simplement, nous considérons qu'ils y passent alors qu'ils doivent rejoindre une autre destination.

Une demande officielle les mène dans une région isolée de l'Inde Britannique, où ils doivent voyager à dos d'éléphant afin de retrouver le mystérieux Homme Noir, dont les apparitions soudaines inquiètent la population locale et troublent paysans, ouvriers et dirigeants. Aucune explication n'est donnée à ce

La lettre

Commandant,
Royal Indian Rifles
Bahktapur, Sind

Chers Messieurs

Au nom des résidents locaux et en le mien propre, bienvenue en Inde. J'espère que votre séjour est des plus plaisants et vous prie de bien vouloir pardonner cette indiscrétion. Ce sont les circonstances qui m'amènent à vous adresser ce courrier.

Un de mes amis, Thomas Wilcox, du Bureau d'Immigration, m'a signalé votre passage, et je suis sincèrement impatient de vous consulter. J'ai besoin d'aide pour résoudre une situation délicate. J'aurais voulu vous contacter directement, mais ces problèmes m'en empêchent.

Cette enquête, à propos de laquelle je ne puis m'expliquer plus clairement, touche à un domaine qui, au vu de votre réputation, devrait vous intéresser.

Accepteriez-vous de venir à Bahktapur ? Vous pourriez y admirer le grand Indus et apprécier l'hospitalité de notre avant-poste. Plusieurs propriétaires m'ont fait part de leur volonté de prendre en charge vos dépenses et de vous fournir tout ce dont vous pourriez avoir besoin. Je vous en prie, venez à notre secours. Je suis impatient de recevoir votre réponse.

Sincèrement,

Major David Singeon, Commandant

Post Scriptum : Ce message succinct vous permettra également de faire la connaissance de mon fidèle serviteur, Bahmoud ; je l'ai envoyé en toute confiance à votre recherche afin qu'il vous accompagne jusqu'à Bahktapur. Soyez assurés qu'il se pliera à toutes vos exigences.

En suivant l'Indus, aide de Jeu n° 1

phénomène ; les joueurs auront ainsi un aperçu d'un mystère qui ne peut être résolu. Comme dans le cas d'une religion, chacun formulera ses propres hypothèses — tout comme le Gardien.

Le messager

Une après-midi, alors que les personnages prennent le thé à l'hôtel, une lettre leur est apportée. Le messager, âgé de quatorze ans, est au service d'un représentant du gouvernement britannique. Il porte une vieille casquette d'un modèle abandonné par la marine britannique depuis une vingtaine d'années. Après avoir eu la confirmation de leur identité, il remet aux investigateurs une enveloppe contenant l'Aide de Jeu n° 1.


Bahmoud

L'envoi d'un câble leur confirme le tout. Le jeune Bahmoud leur assure que c'est un grand honneur pour lui de conduire les célèbres étrangers qu'ils sont à Bahktapur. Sans connaître le contenu de la lettre, il leur jure qu'il s'agit d'une affaire terriblement importante. Il insiste pour qu'ils fassent leurs valises le soir même et le rejoignent à la gare le lendemain matin à 6 heures puis sort de la serviette qui contenait le message des billets aller-retour de première classe. Si ses interlocuteurs ne sont pas convaincus, il les harcèle, implore, cajole, importune, en bref ne cesse de les tourmenter jusqu'à ce qu'ils cèdent, puis disparaît.

Le jeune homme semble tout à fait compétent, et ses intentions et capacités supportent parfaitement à l'examen d'un jet en Psychologie. Certains seront néanmoins déconcertés par sa dévotion et la facilité avec laquelle il abandonne tout pour effectuer les nombreuses prières requises des musulmans pratiquants.

Bahktapur


Major David Singeon

Malgré l'heure matinale, la partie de la gare réservée aux troisièmes classes est très animée. Les gens s'agitent, donnent des coups de coude et poussent pour accéder aux voitures — les familles, bagages et produits commencent à s'amonceler jusque sur les toits des wagons. Les agents ferroviaires font régulièrement dégager les véhicules mais ils sont aussitôt repris d'assaut.

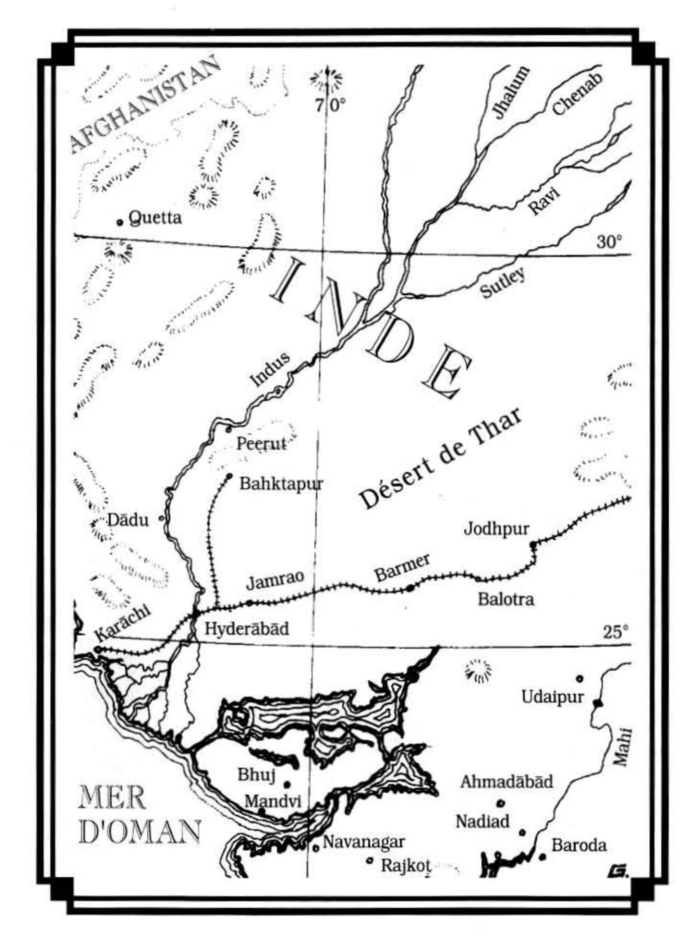
Les billets fournis sont de première classe. Dans ces voitures presque vides, tout est calme et ouaté. Bahmoud attend à côté de la porte d'accès, cherchant impatiemment ses protégés. Si personne ne s'occupe de leurs bagages, il s'arrange pour trouver des porteurs. Il s'excuse ensuite de ne pas rester avec les grands investigateurs pour converser agréablement, mais il les retrouvera à Hyderabad, à l'occasion du changement pour Bahktapur. Lui monte en troisième classe. Pour qu'il reste avec eux, il lui faudrait un billet et des vêtements adéquats.

Le voyage dure presque toute la journée, et malgré la chaleur, il est plutôt plaisant. A Hyderabad, Bahmoud veille sur les affaires des personnages jusqu'à l'arrivée du train pour Bahktapur.

Ce deuxième convoi atteint sa destination en fin d'après-midi. Le fidèle garçon surveille déjà le déchargement des bagages lorsque les investigateurs débarquent. Il repère rapidement les deux voitures avec chauffeur qui attendent les arrivants et une fois les valises installées et les voyageurs assis, les suit en courant sur les quelques centaines de mètres qui séparent la gare de la garnison.

Comme toutes les villes de la région, Bahktapur est protégée par une enceinte. La plupart des bâtiments, généralement à trois étages, sont en briques de boue, les rues étroites sont creusées de trous et d'ornières, un bétail décharné erre en liberté, rendant erratiques les déplacements des piétons et des voitures. Une étrange odeur piquante flotte sur la communauté. Bahmoud bavarde sur tout ce qui offre un peu d'intérêt, la nouvelle mosquée, la boutique de Sentar le boulanger, le temple de la déesse Kali, le taudis de terre qui appartient à un de ses oncles, etc. Il bouillonne d'énergie et d'enthousiasme d'être revenu en ce lieu qui, pour les investigateurs, offre un triste spectacle.

La garnison est installée juste en dehors de l'enceinte, ses champs de tir dégagés n'attendant que de servir, quoique cela ne soit jamais arrivé. Le campement est impeccable. Les constructions et la place d'armes sont trop grandes pour les effectifs réduits qui les occupent. Le bureau aux murs blanchis du commandant est petit et simple, dominé d'un côté par une vieille lithographie de la reine Victoria, de l'autre par une représentation plus récente du roi George. Une vaste table de travail en bois est installée entre les deux, derrière laquelle est accrochée une troisième lithographie, du vice-roi actuel. Un immense tapis baktiar ancien recouvre presque complètement le sol.



çà et là. Une bouteille de Pimms, posée sur une table à côté de la couche, aide le blessé à oublier la douleur. La réussite d'un jet en Médecine fait deviner le caractère inhabituel de l'infection de sa jambe. Un deuxième bon jet établit que si son état ne s'améliore pas très rapidement, Bixby risque l'amputation. Si le malade, légèrement ivre, est interrogé à ce sujet, il découvre la terrible blessure et raconte ce qui s'est passé.


Lieutenant Roger Bixby

Il voyageait vers le nord, en direction de Dadu, où il emportait un chargement d'obus à dos d'éléphant. Au sud de Peerut, il a remarqué, chose étrange, que quelqu'un se tenait là où les éléphants se baignent habituellement. Il a ordonné aux mahouts de s'arrêter et a sorti ses jumelles.

C'est ainsi qu'il a vu l'Homme Noir qui, selon lui, a une peau noire et brillante, d'un aspect peu naturel, un peu comme de la pierre ou du caoutchouc, et de longs cheveux noirs raides. Il a fait diriger l'animal vers lui, mais quand le cornac a découvert vers qui il allait, "l'imbécile s'est mis à crier et à trembler de peur, et à frapper l'éléphant comme un fou." La bête, prise de panique, a désarçonné Bixby, lequel a été sérieusement blessé : jambe traversée par une branche pointue, genou tordu, tibia fracturé. Il a été obligé de ramper jusqu'au chemin avant que le mahout revienne le chercher.

La réussite d'un jet en Psychologie indique que l'homme ne dit pas toute le vérité. Si les visiteurs se montrent amicaux, qu'ils lui tiennent compagnie et l'aident à finir la bouteille de Pimms, demandez-leur un jet de Baratin. En cas de réussite, Bixby leur dévoile toute l'histoire.

Le major Singeon a environ quarante-cinq ans. Ses cheveux roux commencent à grisonner et son visage couvert de taches de rousseur a été marqué par le soleil. Il retire ses lunettes et regarde les arrivants avec un étonnement qui se transforme vite en ravissement. Une fois tout le monde assis, les rafraîchissements servis et les présentations effectuées, il satisfait la curiosité de ses hôtes quant à sa requête mystérieuse.

Depuis quelque temps, un étrange individu, l'Homme Noir, sème la terreur dans la région en surgissant ici et là de manière épisodique, ces apparitions coïncidant souvent avec des accidents.

La plupart de ses manifestations se sont produites au nord de Bahktapur, à proximité de Peerut, un village situé à 72 km.

Un seul Anglais affirme l'avoir vu — le lieutenant Bixby, qui commande temporairement la compagnie d'artillerie attachée au régiment de Singeon. Il se remet actuellement d'une blessure à la jambe.

Singeon ajoute que nul n'a indiqué que cette mystérieuse personne faisait quelque chose de mal mais qu'elle perturbe tout le monde. La réussite d'un jet en Psychologie permet de noter que le major lui-même a peur de cet Homme Noir, ce qu'il tente de dissimuler. En vérité, il ne sait pas pourquoi il trouve cette entité énigmatique si effrayante.

Les routes menant à Peerut sont si mauvaises qu'il propose aux visiteurs désireux de s'y rendre trois éléphants au lieu de voitures, ce qui est suffisant pour six personnes. Trois cornacs s'occuperont des bêtes. Les boys chargés d'installer les tentes et de préparer les repas suivront à pied.

Si cet arrangement convient, Singeon a déjà tout organisé pour que le départ ait lieu le surlendemain, ce qui laisse le temps aux arrivants de se remettre de leur long périple en train.

Leurs quartiers sont quelconques, mais les domestiques sont vifs et zélés. Bahmoud, en particulier, s'est attaché aux personnages et se trouve presque toujours dans les parages. Il traîne près de leurs chambres ou les suit comme leur ombre, prêt à accomplir toutes leurs menues corvées.

Bixby

Le lieutenant Bixby reçoit les investigateurs sur son lit de jour. Sa jambe gauche est enveloppée de bandages. Il flotte dans la pièce une odeur désagréable et des mouches volettent

La déclaration du Major Singeon

Notre problème est d'une nature inhabituelle. Au cours des six dernières semaines, une silhouette étrange a été aperçue en neuf occasions au moins. Dans cette région, l'intensité du soleil fait que tout le monde, moi y compris, a la peau très foncée, mais d'après les déclarations, cet homme est aussi noir que le charbon, aussi brillant que l'obsidienne, et ses yeux brillent comme des diamants — ou comme des phares, selon celui qui parle ! Autrement dit, il a une forme humaine mais une apparence totalement inhumaine. Et il est complètement nu.

Ses apparitions sont interprétées comme des signes de désastre imminent par les musulmans autant que les hindous, parce qu'à chaque fois, le hasard a voulu que quelqu'un soit tué ou estropié. Les gens sont totalement terrifiés et ont cessé presque toute activité. Ils ont tellement peur de sortir de chez eux qu'ils préféreraient mourir de faim plutôt que d'affronter ce démon.

Si ce bougre est un charlatan avec quelque idée derrière la tête, il faut le démasquer. S'il est vraiment un démon, messieurs, qui mieux que vous pourrait s'en occuper ?

Les propriétaires et les commerçants sont dans une situation difficile car nous sommes à l'époque de l'année où il faut régler les taxes, et ce qui revient à une grève générale les met dans l'impossibilité de le faire ; les nationalistes indiens ne paraissent toutefois pas être derrière tout ceci.

Nos propres recherches se sont révélées vaines. Je croirais assez volontiers que la plupart des hommes n'avaient pas vraiment envie de trouver ce fauteur de troubles, qui ou quoi qu'il soit.

Mon message vous disait que les classes responsables seraient prêtes à soutenir vos efforts, et je puis vous assurer qu'elles sont dans une situation assez désespérée pour se montrer d'une grande générosité.

La garnison peut vous fournir guides, interprètes et moyens de transport ; les contribuables prendront vos recherches à leur charge. Accepterez-vous de nous aider ?

En suivant l'Indus, aide de Jeu n° 2

La vérité

Quand Bixby a vu l'Homme Noir au bord de la rivière, la silhouette lui a fait signe de s'avancer. Malgré les protestations du cornac, il lui a donc donné l'ordre de se rapprocher. L'Homme Noir a levé une main, mais Bixby ayant décidé de débarrasser le monde de cette sombre menace, il a attrapé son fusil et ajusté sa cible. La dernière chose dont il se souvienne, c'est d'avoir appuyé sur la détente.

Depuis, il est hanté par d'horribles rêves. Quelqu'un qui réussit un jet en Psychanalyse ou gagne sa confiance peut obtenir qu'il en révèle la nature.

Le rêve de Bixby

Le militaire se voit participer à une fête indienne somptueuse. Installé sur des coussins, il savoure un festin sans pareil servi par son hôte, l'Homme Noir. A la fin de ce merveilleux repas, l'Homme Noir lui remet un présent, un petit miroir en or, magnifique antiquité de forme étrange ornée de trois gemmes.

Bixby se rassied ensuite pour goûter les distractions qui suivent. Une très belle danseuse accomplit la Danse de l'Eléphant, une série d'ondulations lascives qui lui fait espérer des délices plus intimes.

Enfin, elle vient à lui et entrouvre les lèvres pour l'embrasser. Mais c'est une énorme langue sanguinolente qui en jaillit, l'éclaboussant de sang chaud et déchirant son visage de ses bords tranchants. Ses jambes se dérobent quand il essaie de s'enfuir... et il se réveille en hurlant, avec le sentiment inexplicable de se trouver à l'intérieur du miroir pour toujours. Aucune compétence ne permet d'expliquer ce rêve.

Si Bixby ne révèle pas ses secrets, il continue de perdre 1D3 points de SAN chaque nuit ; au retour des investigateurs à Bahktapur, il sera certainement fou et l'amputation sera impérative.

Recherches

Le major Singeon indique aux investigateurs deux habitants de la ville réputés pour leur savoir : le Dr. Divinda et Muomar le Sage, qui pourraient leur transmettre des informations que lui ne possède pas. Bahmoud leur servira de guide, d'interprète s'il le faut, quoique les deux hommes parlent couramment plusieurs langues. Le militaire leur signale également le seul journal publié de ce côté-ci de l'Hyderabad, le Bahktapur Mail, un quotidien de quatre pages. Il leur propose enfin de consulter ses propres fichiers.

Le Dr. Divinda

Le vieil homme n'est ni un médecin ni un universitaire. Le titre de Docteur lui a été attribué à cause de sa façon recueillie de se mouvoir et de son amusante habitude de regarder les gens pardessus ses lunettes cerclées d'or. Même les références au major Singeon ne l'impressionnent en rien. Il est impératif de réussir un jet en Crédit ou en Persuasion pour entamer l'entretien.

"Oui, oui, l'Homme Noir ! Bien sûr, je ne l'ai personnellement jamais vu, mais certains à qui c'est arrivé disent que ce n'est pas un homme." Il sourit comme pour lui-même. *"Nous sommes toujours si sûrs — mais qui peut vraiment savoir ? Les gens de la campagne prétendent qu'il n'a rien d'humain. S'il existe vraiment, et s'il fait les choses qu'ils disent, alors ils ont effectivement raison. Mais les hommes aiment que leurs esprits marchent tous dans la même direction, de sorte qu'ils soient pareils et n'aient pas besoin de s'inquiéter. Ils disent "Les choses doivent être comme ci ou strictement comme ça". Peut-être que les histoires que les paysans racontent sont de ce genre. De simples histoires."*

Le Dr. Divinda est considéré comme un sceptique dans ce pays aux nombreux dieux. Mais il se souvient d'un passage d'un ouvrage en sanscrit qui s'adapte parfaitement à la situation et se dépêche de le retrouver, dans un manuscrit ancien sans titre que l'on a nommé depuis le *Rêve de Vishnu*. Il récite la phrase en sanscrit puis la traduit :

"En des temps dorés, il est venu une chose des ténèbres, à la fois plus et moins que ce qu'elle paraissait, un joyau de néant.

Il écarte les bras, ramène ses mains sous son menton et s'incline légèrement. Il n'a rien d'autre à proposer. Toujours souriant, regardant timidement par-dessus ses lunettes, le vieillard raccompagne ses visiteurs. *"Ce que vous devez apprendre, gentlemen, j'aimerais pouvoir vous le communiquer. Hélas, vous seuls pouvez le découvrir."*

Muomar le Sage

Ses yeux de faucon, étincelants, brillent de toute la fierté de sa foi ; sa grande barbe, symbole de sa piété, s'étend telle une armure sur sa poitrine.

Si les investigateurs s'attendent à l'interviewer, lui a plutôt envie de les faire parler ; il veut savoir ce qu'ils sont, simples amateurs de curiosités, bureaucrates à l'esprit fermé, scientifiques pleins de préjugés ou gens aux intérêts plus subtils. Avec des musulmans ou des fidèles zélés d'une autre religion, il se montrera accessible. Ils devront malgré tout peut-être faire appel à un jet réussi de Crédit pour être acceptés. Une fois convaincu de leur valeur, il leur parlera du sujet qui les intéresse en sirotant du café et contemplant les insectes qui dansent autour du bassin ensoleillé de son jardin.

"Ce démon ne m'est pas inconnu. Des braves de Peerut m'en ont parlé par trois fois et les histoires sur l'Homme Noir se répandent dans le bazar et les cafés.

"Je crois qu'il y a des siècles, quand le Grand Khan a chevauché vers la victoire et sauvé ce pays des obsessions immondes qui l'avaient rendu si faible, ce même démon s'est manifesté et a longuement lutté contre les Fidèles. Il a été terrassé, je ne sais comment, mais on n'a pu le détruire."

Comme le Dr. Divinda, Muomar le Sage s'absente, mais lui revient avec un texte arabe superbement calligraphié. Il s'agit du *Sahîh* de al-Hajjaj, une importante compilation des légendes islamiques établie avant la fin du premier millénaire. Muomar ne consulte cependant pas les mots pieux du texte original, mais des annotations ultérieures inscrites en marge, qu'il retrouve après avoir passé plusieurs minutes penché sur l'ouvrage à soupirer. Il s'illumine enfin et lit :

"Avec notre foi immense nous combattîmes le Djinn de Peerut. Nos pertes furent importantes et nous ne repoussâmes l'aide de nul homme.

"Le commentateur cite cette phrase à titre d'exemple. Il critique l'opinion d'un autre annotateur, lequel affirme que depuis l'époque du Prophète, Allah guide ses fidèles de telle manière que ceux d'une grande piété n'aient à fréquenter que les hommes qui suivent la Voie du Prophète."

Muomar le Sage entreprend de souligner combien ce principe contredit le devoir qu'a le croyant de répandre la Parole de Dieu, puis il se reprend et revient au sujet initial. *"Ainsi, vous pouvez le constater, les villageois ont raison de craindre ce démon. Il a déjà tué par le passé, à une époque où les hommes ne mesuraient pas le temps qui s'écoule, mais peut-être aussi bien d'autres fois avant cela. J'aurais aimé vous offrir un bouclier ou une épée magique pour vous aider, mais ces choses n'existent que dans les histoires pour les femmes et les faibles. Vous devez vous armer de votre seule foi, livrer combat comme les hommes le font et être heureux, quand vous mourrez, que votre Dieu appelle à lui ceux d'entre vous qui sont vertueux."*

Le Bahktapur Mail

Ce petit journal ne dispose que de deux pièces, une salle de rédaction et l'autre destinée à la composition et l'impression, où une vieille presse fatiguée gronde et soupire, gronde et soupire. Quoique le *Bahktapur Mail* soit imprimé en anglais, la linotype est allemande ; aussi des trémas et des lettres aux formes étranges se glissent-ils parfois dans le texte, donnant aux colonnes un aspect curieux.

Le rédacteur en chef, Madnipravit, discute volontiers de l'Homme Noir, dont les apparitions ont incidemment multiplié le tirage de son journal.

Il ne peut cependant fournir aucune information, en dehors de la chronologie des apparitions, la première remontant à trois semaines ; un simple coup d'œil suffit à en révéler le caractère aléatoire. Personne n'a de doute sur la réalité des manifestations et sur le fait que l'Homme Noir est lié à des chutes, des accidents de chasse et des disparitions ; nul cependant ne semble l'avoir aperçu là où se sont produits ces incidents, ni savoir quoi que ce soit, hormis qu'il y a des coïncidences troublantes entre ses apparitions et les morts et autres tragédies qui lui sont associées.

Mis à part pour le lieutenant Bixby, les noms des témoins ne figurent nulle part. Ils ne se sont peut-être jamais fait connaître, et il se peut que certains n'existent même pas...

"Oh, non, non, non, messieurs," proteste Madnipravit, *"seulement vos grands journaux, celui du gouvernement de New Delhi, votre Times de Londres, ils ont les moyens d'envoyer des reporters sur place et chez les gens, poser des questions. Mais ici, il n'y a que moi. Si je pars en reportage, qui va écrire les articles, qui va vérifier l'orthographe ?"*

Madnipravit doit également veiller à sa santé. Quand il est malade, il se contente d'imprimer le courrier — dans ces moments-là, il n'y a généralement pas de nouvelles.

Le brave éditeur/rédacteur en chef obtient ses informations par un réseau de correspondants, parfois par des messagers de la campagne, des proclamations du gouvernement local ou en faisant le soir le tour de Bahktapur. Ainsi, il peut faire part des nombreuses rumeurs locales sans rien savoir sur l'Homme Noir.

"Peut-être à votre retour pourrons-nous nous rencontrer, de sorte que je relate votre expédition ?" Cela ne devrait pas déranger les investigateurs, que leur mission soit couronnée de succès ou non.

Les dossiers du Major

Le major Singeon tient un journal de ses activités et rencontres et autorise obligeamment les personnages à le feuilleter. Il leur laisse également étudier son courrier, mais avec quelques restrictions puisque certaines lettres sont de nature personnelle ou pourraient, par leur contenu, donner des avantages commerciaux.

Néanmoins, bien qu'ils ne voient pas grand-chose de ce que Singeon pourrait offrir, les investigateurs comprennent pourquoi il a demandé leur aide. Les lettres et télégrammes des commerçants, planteurs, transporteurs, propriétaires d'entrepôts, de la compagnie ferroviaire Hyderabad Lines et de quantités de politiciens plus ou moins importants expliquent parfaitement que la vie et l'économie de la région sont sérieusement affectées, pour ne pas dire figées par les peurs et les rumeurs qui paralysent la population.

Bien que les rapports sur les conditions des pertes humaines soient très précis, aucun ne fait référence à une observation directe de l'Homme Noir. Ses apparitions sont toujours rapportées à un contremaître ou un chef de village, qui à son tour en parle à quelqu'un d'autre, et le renseignement remonte l'échelle de commandement des Britanniques.

Il est à la fois remarquable et frustrant de constater que dans tout Bahktapur, il ne circule pratiquement aucun témoignage, aucune information vérifiable. Si les personnages veulent vraiment apprendre qui est l'Homme Noir, ils doivent chercher ailleurs. Quoi qu'ils entreprennent, ils aboutiront à cette conclusion, mais c'est à eux de décider du moment où ils partent vers le nord.

Vers Peerut

Un matin, donc, Bahmoud réveille les investigateurs en apportant du thé et un énorme petit déjeuner. Trois éléphants et leurs cornacs les attendent sur la place de la ville. Les tentes et la nourriture ont déjà été chargées sur l'animal de bât. Bahmoud présente fièrement les trois éléphants, Nogtha, Padam et Howra, puis les trois *mahouts* : Kimba (pour Nogtha), Karikal (pour Padam) et Ritsar (pour Howra, qui porte les bagages). Le chef de l'expédition est Al'heesk, un homme tranquille d'âge moyen qui assure la coordination avec une telle discrétion que personne ne le remarque au milieu des plaisanteries et de l'exubérance de Bahmoud. Ce dernier étant le préféré de Singeon, les autres serviteurs lui laissent une grande liberté tant que des Anglais — ou les investigateurs — sont dans les parages.

Bahmoud grimpe sur Howra en s'aidant des oreilles et s'installe sur la pile de bagages. Ritsar prend les sacs restants et les place devant Howra puis crie quelque chose en hindi. L'éléphant ramasse alors les affaires grâce à sa trompe et les fait passer à Bahmoud, qui les attache avec le reste.

Pour s'installer sur leur monture, les personnages ont le choix entre garder toute leur dignité en utilisant une échelle, si le Gardien le veut bien, ou offrir un petit intermède comique, l'animal les soulevant avec la trompe. Ils doivent réussir un jet de SAN pour rester calmes et ne pas tenter d'échapper à sa prise. Les cris d'encouragement des spectateurs ne les aident d'ailleurs pas à garder leur sang-froid ; ceux qui ont déjà été victimes de tentacules seront peut-être obligés de passer par un proche balcon, ce qui déclenchera l'allégresse générale et réduira ensuite leur Crédit de moitié dans Bahktapur.

Les éléphants possèdent une odeur caractéristique très forte, à laquelle il est impossible d'échapper une fois qu'on est sur leur dos. Les gens habitués aux chevaux ou aux chameaux réalisent immédiatement qu'ils vont vivre là une tout autre expérience. La "selle" est en fait une plate-forme de bois de 1,50 mètre de long sur 1 de large, garnie d'un léger rembourrage et de quelques couvertures usées et entourée d'une cornière de 30 cm de haut, laquelle empêche les passagers de tomber. Bien qu'elle ne se trouve qu'à 2,40 m à 3 m du sol, la distance paraît plus importante, assez pour rendre hésitant devant un saut. Le Gardien ne doit pas oublier que les investigateurs qui tentent de réaliser des tâches physiques difficiles dans des conditions stressantes doivent réussir des jets sous la DEX x 5 ou tomber. Celui à qui cela arrive se retrouve alors très près des pattes d'un animal facilement sujet à la panique.

Les mahouts sont assis sur le cou de l'éléphant, une jambe pendant de chaque côté. Ils disposent de deux moyens de communication avec leur monture, la voix et le marteau. Certains lui hurlent des ordres distincts, tandis que d'autres se penchent et les lui murmurent à l'oreille.

Pour s'assurer que l'animal leur obéit bien, ils disposent d'un grand marteau arrondi, attaché à la taille par une lanière de cuir, avec lequel ils peuvent taper sur la tête de la bête afin de lui imposer leurs instructions. L'usage d'un tel instrument sur un crâne humain provoquerait certainement la mort ou l'inconscience, mais celui des éléphants est suffisamment épais pour absorber les chocs.

Un investigateur attentif assimile rapidement le code de base : un coup sur la droite de la tête pour tourner à droite, sur la gauche pour aller à gauche, deux coups rapides au milieu pour s'arrêter, trois coups rapides et un ordre vocal pour se mettre en marche.

Kimba et Nogtha

Kimba, un mahout plutôt âgé, traite Nogtha avec beaucoup de douceur. Il se sert rarement de son marteau, car il donne ses ordres en attrapant une des oreilles de sa monture et se penchant pour y murmurer ses instructions. Tout personnage qui réussit un jet en Ecouter réalise que Kimba parle tout seul presqu'en permanence. Quiconque réussit un jet en Hindi saisit la nature de ses propos : ce sont des histoires pour enfants. Il les interrompt chaque fois que ses compatriotes risquent de l'entendre.


Kimba

Nogtha, le plus vieux des éléphants, est immense. Du fait de son âge, il a une très mauvaise vue, mais c'est celui qui se comporte le mieux.

Karikal et Padam


Karikal

Karikal a mauvais caractère. Il applique à son marteau un peu plus de force que nécessaire et, si Padam ne fait pas exactement ce qu'il veut, le maudit sans fin. Un jet réussi en Hindi permet de s'apercevoir qu'il est bien mal embouché. Être dérangé le rend grognon et maussade. Quand les investigateurs annoncent à Bahmoud qu'ils souhaitent s'arrêter, même si c'est pour se soulager ou pour examiner quelque chose, Karikal les fixe sombrement.

Padam est un animal à la puissance exceptionnelle. Quand Karikal est de bonne humeur, il vante parfois cette force merveilleuse.

Ritsar et Howra


Ritsar

Ritsar est souvent distrait. Un jet réussi en Anthropologie révèle qu'en hindou dévot, il est en général plus absorbé par la méditation et la prière que par son travail. De temps en temps, Bahmoud lui crie en hindi de prêter attention à ce qu'il fait, jure et proclame que c'est l'homme le plus lent de la terre.

Pour se défendre aux yeux des personnages, Ritsar réplique dans un anglais redoutable qu'il n'est pas lent, mais qu'il croit que les vieilles coutumes sont les meilleures. Ce qu'entendant, Bahmoud crache vigoureusement, mais sans chercher à prolonger la discussion.

Howra a une vingtaine d'années ; elle est éveillée mais timide et soumise. Elle transporte le matériel et vient en dernier dans la file. Comme elle n'a qu'à suivre Padam, Ritsar a tout loisir de se plonger dans ses pensées.

Sur la route

Au début, les investigateurs seront peut-être tentés de s'accrocher aux bordures des selles, mais les éléphants ont une démarche très rythmée, et les passagers apprendront rapidement à anticiper et apprécier le ferme balancement d'un côté puis de l'autre. Contrairement à ce qui se passe avec les chameaux et les chevaux, les mouvements verticaux sont très limités. Les personnages qui échouent à un jet sous la CON x 5 sont cependant pris de nausées et ont le mal de mer durant les 2D6 premières heures du voyage. Bahmoud, juché sur Howra, leur crie des encouragements totalement inutiles.

La piste part de la ville en direction de Jodphur. Assez large pour permettre le passage de front d'une charrette et d'un éléphant, elle longe de petites fermes réparties de part et d'autre. Au bout d'une heure, les mahouts se dirigent vers une sente plus étroite qui s'enfonce dans les collines boisées du nord. Bahmoud explique que cette route franchit des collines sur des kilomètres, puis redescend vers l'Indus et suit le fleuve jusqu'à Peerut.

Aux plaines herbeuses succède la végétation luxuriante des forêts tropicales. Bahmoud signale qu'il s'y trouve nombre d'animaux sauvages, dont des tigres et des *dholes* (si nécessaire, il explique qu'il s'agit de chiens sauvages qui chassent en meute). Les éléphants offrent là un autre avantage, car aucune de ces bêtes ne se risquerait à attaquer les mastodontes ou ceux qui les accompagnent.

Le jeune garçon profite de la longue traversée de la forêt pour poser un tas de questions sur le pays d'origine des investigateurs. Il est très intéressé par tout ce qui est britannique, quoiqu'il ne sache pas très bien où se trouve la Grande-Bretagne, et espère y aller un jour. Son flot continu de questions est tour à tour irritant et charmant.

Au cours de cette journée, le convoi franchit plusieurs collines et, le soir approchant, se dépêche d'atteindre le sommet d'un petit col. Au loin, le grand Indus serpente à travers les plaines.

Le campement

La nuit tombe lorsque le groupe arrive dans une vaste clairière, où les voyageurs qui empruntent cette route dressent habituellement leur camp. Les serviteurs installent les tentes avec une efficacité époustouflante, tandis que les mahouts emmènent leurs protégés s'amuser dans un cours d'eau peu éloigné. Au retour, ils entravent les pattes avant des bêtes avec de lourdes chaînes. Ainsi, elles peuvent se déplacer pour manger, mais de manière limitée.

Une grande tente attend les investigateurs ; les Indiens dorment où ils peuvent. Le dîner est composé de riz au curry, accompagné de morceaux de poulet et de piments à la force redoutable, qu'une bière indienne aromatisée aide à faire passer. Des fruits frais font office de dessert. Tout le monde s'endort, parfaitement satisfait.

Au cours de la nuit, des hurlements lointains réveillent quiconque bénéficie d'un jet réussi en Ecouter. "Des dholes," murmure quelqu'un. Malgré la distance, ce sont les plus étranges aboiements que les personnages aient jamais entendus.

La nuit arrive presque à son terme lorsqu'un cri perçant vient interrompre le repos de chacun. Des yeux clignotants se tournent vers Al'heesk, et la réponse arrive par l'intermédiaire de Bahmoud : *"Des tigres ! Loin. Pas de problème, vous pouvez vous rendormir."* Mais les investigateurs seront pardonnés s'ils ne trouvent plus le sommeil.

Le fleuve

Bien que le matin soit frais, la température remonte rapidement. Après plusieurs heures d'un déplacement énergique au sein d'une jungle dense, la piste émerge dans la plaine d'inondation du fleuve. L'Indus coule à quelques centaines de mètres à peine de la caravane. Bahmoud signale que les voyageurs vont bientôt faire halte à un endroit où le cours d'eau s'élargit. Là, traditionnellement, on laisse les éléphants se baigner et boire.

Quinze minutes plus tard, ils atteignent la rive. Le courant de ce fleuve de plus d'un kilomètre et demi de large, chargé de boue, est très lent. Les rochers et le sable de ses eaux peu profondes offrent un excellent appui aux lourds pachydermes. Quiconque possède la compétence Géologie remarque presque inconsciemment l'élévation simultanée caractéristique des rives et, en proportion, le peu de profondeur du lit. L'Indus, comme tous les fleuves, a changé son cours parce que la vase qu'il transporte, au fil du temps, a fait monter ses berges bien au-dessus du niveau des terres environnantes. Quand il déborde, ce qui arrive régulièrement, tout est inondé. Le dernier grand bouleversement date de la fin du 18ème siècle, où son lit s'est déplacé de plusieurs kilomètres à l'ouest de Sukkur.

Bahmoud prie les personnages de mettre pied à terre, et les mahouts entreprennent de retirer les selles. Les animaux, heureux d'être autorisés à se baigner, se précipitent sitôt libérés dans l'eau, où ils se mettent bien vite à barboter et à s'arroser mutuellement de leur trompe.

Bahmoud les rejoint, nage et participe aux éclaboussements. Il encourage les investigateurs à venir s'amuser avec eux. Les cornacs restent assis sur la rive à se distraire de ces jeux aquatiques. Peerut n'est plus très loin.

Peerut

Le village est composé de quatre ou cinq douzaines de cabanes de boue dispersées autour d'arbres aux branches immenses, à proximité du fleuve. L'apparition des éléphants



A dos d'éléphant le long de l'Indus

attire rapidement toute une foule. La vie à Peerut est très simple — bavardages, naissances, travail, mariages et morts. Parfois, tout le monde se déplace pour assister à une fête des environs, mais les distractions sont autrement rares. Des étrangers arrivant à dos d'éléphants, c'est plus qu'il n'en faut pour abandonner les champs pendant un moment et venir assister au spectacle tout en discutant avec les voisins. Bahmoud parade d'un air important, annonçant la présence de ses très importants protégés, mais Al'heesk a déjà rejoint le porte-parole du village, qu'il accompagne auprès des personnages. Le jeune garçon se transforme alors en interprète.

Patil l'Ancien se fait un plaisir de répondre aux questions qui lui sont posées. Son quatrième fils, Patil le Jeune, un enfant de ce village, a vu l'Homme Noir et il est là aujourd'hui. Oui, beaucoup de gens ont vu l'Homme Noir, mais ils sont dans d'autres villages, ou il s'agissait de voyageurs qui ont depuis quitté la région.

Réponses possibles

Patil le Jeune attend avec méfiance à quelque distance des grands hommes qui sont venus. Il s'approche à contrecœur. Son histoire est racontée dans la prochaine section. Si, entre-temps, les investigateurs interrogent Patil l'Ancien sur d'autres sujets, il leur répond, plus particulièrement sur les trois points suivants :

- Tout le monde ici sait que l'Homme Noir apparaît pour indiquer d'importants changements. C'est un avatar du grand Vishnu, dont la présence confirme aux sages que le succès terrestre n'a aucune influence sur la Roue de l'Existence. Cette fois-ci, l'Homme Noir annonce la fin d'une souveraineté. Les Britanniques vont bientôt partir. C'est très simple.

- L'Homme Noir inspire un grand respect, parce que son apparition confirme qu'une période de troubles et d'agitation est proche. C'est pour cela, et parce que son aspect est inhabituel, que ceux qui le voient sont pris de peur. Parfois, ils paniquent, ils courent, tombent et se blessent. C'est là la source des histoires sur la malveillance de l'Homme Noir. Les gens sont stupides : ceux qui le voient font simplement face à un aspect de l'inévitable, ce qui arrive quotidiennement à chacun de nous.

- L'Homme Noir apparaît près de Peerut parce que Peerut est le centre du monde. Ceux qui y vivent ont toujours su que cet endroit a été le premier à exister. Tout le monde sait forcément *cela*.

Rencontre avec Patil le Jeune

Patil le Jeune est méfiant et timide, est impressionné par les visiteurs presque autant qu'il l'a été par l'Homme Noir, et il reste dans l'ombre de son père. A moins d'un jet réussi en

Psychologie de la part de ses interlocuteurs, il se contente de dire à peu près la même chose que ce dernier. Mais il suffit d'un bon jet en Idée pour comprendre qu'il pourrait en révéler plus en privé ou à un autre moment ; il n'y a alors qu'à le revoir plus tard.

Le jeune garçon raconte dans ce cas une histoire bien différente, même en la présence de son père. Il allait pêcher dans une partie tranquille de l'Indus lorsqu'il a remarqué un éclat argenté proche de la berge. D'après un un conte moral répandu dans les environs, Krishna perdit un jour une dague ou une amulette, qu'il chercha en vain jusqu'à ce qu'il réalise qu'il n'avait rien perdu s'il cessait de regretter sa perte. Avec l'idée d'un trésor en tête, Patil le Jeune est allé voir ce qui brillait ainsi.

Il se penchait vers l'eau lorsqu'il a senti une froide obscurité derrière lui, mais avant même d'avoir pu se retourner, il avait glissé dans l'eau sans un bruit, sans même s'en rendre compte, et il contemplait un étrange homme noir, aussi lustré et immobile qu'une statue, qui se dressait au-dessus de lui.

Patil le Jeune a tenté de sortir de l'eau, mais ses membres refusaient de fonctionner et il ne parvenait pas à s'accrocher à la berge. Pris de panique, hoquetant, il a voulu s'éloigner mais a été pris d'un étrange besoin de revenir en arrière lorsque l'Homme Noir a jeté dans l'eau, près de lui, un hideux serpent blanc. Le garçon a tenté de crier et, soudain, s'est retrouvé sur la rive, sec et indemne. A peu de distance, l'Homme Noir s'éloignait sans bruit dans les herbes hautes, avant de disparaître.

"J'étais tout tremblant et horrifié. L'Homme Noir avait voulu me rendre fou. Ce n'est pas étonnant qu'il ait blessé ou fait disparaître tant de gens ! Je me suis sauvé et j'ai couru aussi vite que j'ai pu pour rentrer chez moi."

L'Homme Noir

Le Gardien devrait maintenant laisser les investigateurs poser leurs questions. Il ne reste plus qu'un élément à leur transmettre : l'opinion unanime que les berges de l'Indus sont les lieux de prédilection de celui qu'ils cherchent. Il faut également leur faire comprendre qu'il est important qu'ils remplissent leur mission originale.

Ils vont donc sans aucun doute gagner le fleuve. Les diverses philosophies traitant souvent des tournants et des rivages de la vie, cet environnement est parfaitement approprié ; de plus, les éléphants, ces créatures qui pour les Indiens représentent l'archétype de la sagesse, ont un faible pour ces lieux.

Patil le Jeune indique approximativement le lieu de sa rencontre mais refuse de s'y rendre. De toute façon, ses gestes sont bien suffisants. Les investigateurs découvrent même (grâce à un jet réussi en Suivre une Piste) les deux séries d'empreintes laissées par le jeune homme jusqu'à la rive, la deuxième montrant qu'il courait, mais rien d'autre pour confirmer ses dires.

Ils remarquent cependant quelque chose ; de l'autre côté du fleuve, soulignée par les hautes herbes dorées, une silhouette sombre se déplace résolument, étincelante, telle un joyau resplendissant dans le soleil ardent. Les spectateurs équipés de jumelles ou d'un télescope réalisent qu'elle correspond parfaitement aux descriptions de l'Homme Noir.

La rencontre

Considérons que la chasse a commencé. Les éléphants traversent sans peine le fleuve à la nage, même avec des passagers sur le dos, si ceux-ci ne sont pas gênés par les projections d'eau. Les serviteurs restent de l'autre côté, exemptés de la poursuite et pas malheureux pour autant.

Le reste de la journée peut être résumé ou joué en détail. Il est impossible d'attraper l'Homme Noir. La chaleur est épuisante, les bêtes ont fréquemment besoin d'eau, les personnages doivent parfois en descendre pour franchir bosquets et ravins, et l'Homme Noir apparaît régulièrement, lointain, inaccessible, un véritable mirage. A-t-il réellement des origines surnaturelles, qui le rendent tellement insaisissable qu'il pourrait ne jamais être approché ? Crier à son intention ne donne aucun résultat. Les mahouts finissent par décider qu'il n'y a plus assez de lumière pour que les éléphants repassent l'Indus, et tout le monde passe la soirée à grelotter et à avoir des crampes d'estomac

Au matin, les cornacs se sont concertés et supplient les personnages de renoncer. Ils se sentent en danger, et craignent que leurs familles soient menacées d'anéantissement par cet adversaire inhumain. Certainement, le grand soldat anglais major Singeon ne voulait pas ceci. Ils ne sont que de simples mahouts. Ils attendront éternellement à Peerut le retour des grands étrangers, qui pourront alors chasser l'Homme Noir à loisir.

Que les investigateurs acceptent ou non de se passer des éléphants, ils voudront certainement franchir le fleuve pour prendre leur petit déjeuner. A l'approche de la rive, demandez à chacun de réaliser un jet en Trouver Objet Caché. En cas de réussite, le personnage concerné a aperçu quelque chose de scintillant dans l'eau.

Peu après l'apparition des premiers écrits historiques, Alexandre le Grand atteignait l'Indus, amenant avec lui quelque chose du plus indien des philosophes grecs, Heraclitus. Au cours des millénaires qui ont suivi, l'Indus a continué de couler jusqu'à la mer — le même fleuve, et pourtant des fleuves toujours différents, et à côté de ce seul Indus, des millions de vies humaines ont débuté et pris fin, ne représentant en tout qu'un seul courant de vie, toutes finalement reliées. Aujourd'hui, ce courant de vie va effectuer un minuscule détour.

L'échange

Quand les investigateurs atteignent la rive et envisagent de plonger pour savoir ce qui brille ainsi, ils ont sans doute en mémoire le récit de Patil, et certains guettent l'apparition de l'Homme Noir à proximité. S'il est facile de voir l'objet scintillant depuis la berge, il est difficile de le trouver dans l'eau. Brusquement, il disparaît, et aussi soudainement, l'Homme Noir se tient à côté des curieux.

Il est noir comme le jais (l'eau et le soleil le font briller telle l'obsidienne) de forme en tout point humaine, avec des gestes d'une grande fluidité mais un regard aussi éteint que celui d'un Zombie. Il n'a rien d'humain.

Les personnages n'ont pas le temps de réfléchir. Il bouge légèrement les mains, et leur vision se brouillent et se transforme.

Chacun subit un changement de conscience différent. L'un devient un vautour volant très haut, en quête de charogne. Un autre (comme Patil le Jeune, tout désorienté, à qui l'Homme Noir a lancé un ver) se retrouve poisson à la recherche d'un bassin tranquille où dormir. Un troisième est à présent papillon voletant sur la rive, désireux de découvrir la feuille appropriée sous laquelle pondre ses œufs. Un quatrième se fait petit lézard rêvant d'une reine lézard avec laquelle s'accoupler. Un cinquième, petite fourmi, cherche laborieusement de la nourriture pour ses sœurs, etc. Et celui qui a la plus faible SAN, ou bien dont le joueur a les plus grands talents d'interprétation, s'aperçoit qu'il voit par des yeux immenses au-delà d'un nez énorme — il est devenu Padam l'éléphant.

Expliquez rapidement à chaque joueur son nouveau rôle, en lui donnant assez d'informations et de motivations pour qu'il puisse exposer succinctement ses actions et intentions. La nouvelle conscience des investigateurs-créatures, vive et brillante, est extrêmement primaire (quoiqu'armée de sens physiques fabuleux), si bien qu'ils ont totalement adaptés à leur nouvelle forme.

Dans le même temps, des fragments de conscience humaine subsistent en eux. Leur nom a encore un sens pour eux et lorsque, en baissant ou en levant les yeux, selon le cas, ils contemplent leur ancien corps tremblant et avachi — corps

maintenant habité par le mental de la bête qu'ils occupent — ils ressentent un certain regret et de l'inquiétude, ainsi que la faim amusée de ceux qui vont bientôt se repaître.

Si le Gardien le désire, les mahouts (Ritsar excepté) et Bahmoud sont également affectés.

Et presque aussitôt, chacun sent ses sentiments humains s'affaiblir, telle une musique qui diminuerait pour bientôt devenir inaudible.

La décision du Gardien

Le Gardien doit maintenant choisir la conclusion qu'il veut donner à cette affaire, la première étant modérée, l'autre éventuellement violente et mortelle. Il peut raconter simplement comment les investigateurs se retrouvent soudain dans leur propre corps ou faire appel à des jets de SAN. Un échec signifie alors que le malheureux concerné reste prisonnier de l'animal qu'il occupe, du moins jusqu'à ce que les prières de Ritsar agissent, et peut-être pour toujours s'il devient fou avant cela.

Cette option pourrait concerner le personnage-Padam ; lâchez alors l'éléphant fou furieux, qui attaque les enveloppes humaines si vulnérables. La conscience de ses compagnons devrait rapidement regagner leur corps, afin de leur permettre d'Esquiver et de se défendre contre la charge terrifiante ; tous devraient bien saisir que la créature qui les attaque était autrefois un des leurs. Une telle compréhension pourrait s'accompagner d'une perte de SAN.

Guérison

A la fin de l'attaque, une fois déterminé le sort de chacun, l'expédition voit à nouveau l'entité à la peau noire, toujours aussi nue. Elle effectue avec raideur quelques gestes inexplicables, mais pouvant signifier "Ça suffit", puis se glisse dans les hautes herbes épaisses qui couvrent les environs du fleuve aussi vite qu'elle était apparue. La terre meuble porte des empreintes à l'endroit où elle s'est tenue, mais dans l'herbe, elles sont moins apparentes. La réussite d'un jet en Suivre une Piste permet cependant de les repérer sur quelque distance, après quoi elles réapparaissent plus clairement près de l'Indus, à un endroit où la berge est faite d'un dépôt érodé et surplombe le fleuve de 6 mètres. Les traces s'arrêtent juste au bord. On distingue dans l'eau un scintillement familier qui s'atténue et disparaît. L'Homme Noir n'est plus.

Les mahouts et Bahmoud, chancelant, expriment leur confusion et leur peur, tous sauf Ritsar, dont les yeux immenses s'emplissent de reconnaissance quand il voit ses compagnons se remettre de leur démence. *"Vous êtes tous devenus fous !"* clame-t-il. *"Vous avez terrifié les éléphants ! J'ai beaucoup prié pour vous !"*

Les investigateurs peuvent réfléchir à l'incident aussi longtemps qu'ils le veulent, seul ce témoignage offre une explication à leur rétablissement. D'ailleurs, certains souffrent peut-être encore de l'une ou l'autre forme de démence, mais tous ont retrouvé leur forme humaine quand l'Homme Noir a fait son dernier geste.

Quoiqu'ils ne puissent s'empêcher de se rappeler les propos des sages de Bahktapur, les vérités et non-vérités de cet incident commencent à se mêler indissolublement. Du moins peuvent-ils s'estimer heureux d'être revenus dans leur enveloppe originale.

Padam possédé

Padam rue violemment et barrit, tandis que celui qui est enfermé en lui s'efforce d'apprendre à manipuler un tel corps.

Dans la confusion, Nogtha recule puis se met à courir, et Kimba, alors contrôlé par une fourmi, est jeté à terre. Howra recule elle aussi et va se tapir dans l'herbe. Ritsar crie pour donner l'alarme, mais personne ne le comprend et Padam poursuit son piétinement. Il pourrait, par exemple, faire demi-tour et se mettre à courir dans l'eau à contre-courant, puis aussi soudainement prendre peur de l'eau et charger vers l'expédition. Étudiez les caractéristiques et les possibilités de l'éléphant et n'oubliez pas que l'investigateur-Padam n'aura pas le même comportement s'il reste lucide que s'il perd la tête, car son esprit obscurci ne pensera alors qu'à lui-même.

L'attaque, si elle se produit, devrait être relativement rapide.

Dans le cas où elle se prolongerait, accordez aux personnages quelques instants pour s'organiser. Ils transportent certainement des fusils, mais peut-être pas du bon calibre et peuvent également partir à la nage dans le fleuve ; Padam peut aussi craindre le feu, à moins tout simplement que son hôte forcé ne retrouve sa lucidité.

Qui était cet Homme Noir ?

En ce qui concerne ce scénario, qui traite principalement d'exotisme et de perception, cela n'a pas d'importance. La vérité sur l'Homme Noir devra peut-être attendre longtemps, jusqu'à ce que tout puisse être révélé.

Si l'apparition doit être liée au Mythe de Cthulhu, alors elle s'avère être un avatar de Nyarlathotep — une sorte d'émissaire qui cherche à faire accomplir quelque chose ou à maintenir une voie ouverte. Il y a sans aucun doute un rapport avec l'objet brillant dans l'eau. Des recherches pourraient indiquer que tous ceux qui ont vu l'Homme Noir avaient d'abord aperçu cet objet ; c'est peut-être quelque chose d'aussi prosaïque qu'un Portail transportable, à moins que ce ne soit beaucoup plus intéressant.

N'oubliez cependant pas que dans ce vaste monde, tout n'est pas forcément lié au Mythe de Cthulhu. Le Gardien a ici la liberté la plus totale.

Conclusion

Les investigateurs ont rempli leur mission : ils ont rencontré l'Homme Noir pour sa dernière apparition. Cet exploit leur apporte une grande notoriété auprès des propriétaires et des marchands locaux, ainsi que des représentants des autorités indiennes et britanniques, mais pas auprès des paysans qui savaient que cette ombre disparaîtrait de toute façon.

Muomar le Sage, ayant eu vent de ces événements, recherche Ritsar et se lie avec le valeureux croyant — un bon geste, dans ce pays d'où la tolérance va disparaître pour un certain temps.

Accepter la responsabilité de la disparition de l'Homme Noir apporte aux personnages 1D10 points de Crédit.

S'ils ont été obligés d'abattre un des leurs afin de s'en sortir, ils perdent 1D6 points de SAN.

Si le jeune Bahmoud survit, les investigateurs ont acquis son amitié éternelle, chose qui n'est pas à négliger puisqu'il fera par la suite son chemin au sein du parti du Congrès.

Mais les fantômes ont leurs propres buts. Patil l'Ancien, qui a grandi accompagné de légendes ayant à peine changé au fil des siècles, croit que l'Homme Noir restera inidentifiable. Les joueurs savent que les Britanniques ont quitté l'Inde après la Seconde Guerre mondiale dans de bonnes conditions alors que l'effondrement de leur empire démontrait la fausseté de leur conception de la civilisation, tout comme leur propre expérience au bord de l'eau a pu battre en brèche la perception qu'avaient les investigateurs de la conscience. Ils ont peut-être bénéficié d'une compréhension qui les a autant éclairés que celle dont ont profité les derniers souverains étrangers du sous-continent. Les personnages qui réussissent un dernier jet en SAN gagnent 1D6+1 points de SAN qui symbolisent la paix de l'esprit qu'ils ont acquise, quelle que soit la manière dont l'aventure s'est terminée.

Et l'Homme Noir ne réapparaît plus dans les environs de Peerut avant que les souvenirs de cet incident soient presque dissipés.

Caractéristiques

BAHMOUD, 14 ans, ami et guide

FOR 8	CON 11	TAI 9	INT 11	POU 11
DEX 17	APP 10	EDU 5	SAN 55	Pts de Vie : 10

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Aucune.

Compétences : Anglais 45%, Astiquer des Objets pour Donner le Change 73%, Esquiver 64%, Hindi 76%, Préparer un Bon Thé 69%, Raconter des Blagues 26%, Urdu 55%.

MAJOR DAVID SINGEON, 44 ans, Commandant, garnison de Bahktapur (Sind)

FOR 12	CON 13	TAI 9	INT 12	POU 7
DEX 6	APP 13	EDU 11	SAN 35	Pts de Vie : 11

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Revolver Webley .38 41%, dommages 1D10.

Compétences : Administration Militaire 54%, Persuasion 62%.

LIEUTENANT ROGER BIXBY, 36 ans, officier en second de l'artillerie de Bahktapur

FOR 9	CON 14	TAI 11	INT 8	POU 12
DEX 7	APP 12	EDU 8	SAN 21	Pts de Vie : (13) 7

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Revolver Webley .38 49%, dommages 1D10.
Fusil Lee-Enfield 33%, dommages 2D6 + 3.

Compétences : Actionner l'Artillerie de Campagne 68%, Boire du Pimms 89%, Mythe de Cthulhu 3%.

KARIKAL, 22 ans, mahout irritable et violent

FOR 11	CON 13	TAI 12	INT 12	POU 10
DEX 11	APP 14	EDU 8	SAN 50	Pts de Vie : 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Marteau 57%, dommages 1D6 + 2 + bd.
Coup de Poing 73%, dommages 1D3 + bd.

Compétences : Baratin 64%, Chevaucher un Eléphant 67%, Cuisine de Camp 73%, Insulter des Animaux Innocents 50%.

PADAM, éléphant mâle puissant

FOR 62	CON 34	TAI 59	POU 17
DEX 11	Pts de Vie : 47	Déplacement : 11	

Bonus aux dommages : +6D6.

Armes : Trompe 50%, dommages Saisie.
Ruade 25%, dommages 8D6 + bd.
Piétinement 25%, dommages 4D6 + bd à un adversaire à terre.
Défenses 25%, dommages 6D6 + bd.
Projeter un Gros Objet 40%, dommages 1D10 + 6D3.

Peut attaquer une fois par round. Si la trompe saisit une victime, celle-ci peut tenter de s'échapper en réussissant à opposer sa FOR à la moitié de celle de l'éléphant. La trompe n'inflige pas de dégâts en elle-même, mais à chaque round suivant sa capture, la victime peut être automatiquement atteinte par une des autres attaques de l'animal.

Armure : 8 points de peau.

Compétences : Ecouter 75%, Sentir 90%.

KIMBA, 38 ans, mahout doux et paisible

FOR 14	CON 10	TAI 13	INT 14	POU 7
DEX 8	APP 11	EDU 5	SAN 35	Pts de Vie : 10

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Marteau 31%, dommages 1D6 + 2 + bd.

Compétences : Chevaucher un Eléphant 79%, Raconter des Histoires 93%, Raconter des Histoires Drôles 8%.

NOGTHA, éléphant agé doté d'une mauvaise vue

FOR 48	CON 30	TAI 62	POU 12
DEX 10	Pts de Vie : 46	Déplacement : 9	

Bonus aux dommages : +6D6.

Armes : Trompe 40%, dommages saisie ;
Piétinement 40%, dommages 4D6 + bd.

Armure : 8 points de peau.

Compétences : Ecouter 80%, Sentir 95%.

RITSAR, 43 ans, mahout sérieux et dévot

FOR 13	CON 9	TAI 7	INT 15	POU 12
DEX 17	APP 16	EDU 2	SAN 58	Pts de Vie : 9

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Marteau 10%, dommages 1D6 + 2.

Compétences : Chevaucher un Eléphant 57%, Monter une Tente 71%, Prier Sincèrement 93%.

HOWRA, jeune éléphant plein d'entrain

FOR 50	CON 26	TAI 58	POU 14
DEX 6	Pts de Vie : 42	Déplacement : 10	

Bonus aux dommages : + 6D6.

Armes : Trompe 50%, dommages saisie.
Piétinement 50%, dommages 4D6 + bd.

Armure : 8 points de peau.

Compétences : Ecouter 65%, Sentir 80%.

L'HOMME NOIR

FOR 11	CON 13	TAI 12	INT 22	POU 22
DEX 22	Pts de Vie : 13			

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Aucune.

Armure : Aucune, mais ne peut être touché par des moyens physiques ou magiques.

Sorts : Aucun.

Perte de SAN : 0/1D3 points.



Voyage en Traîneau

Au cours de cette longue aventure, les investigateurs parcourent la Sibérie à la recherche d'une race perdue et découvrent des humains au cœur encore plus froid que les terres gelées.

Presque partout dans le monde, les chevaux ont été supplantés par les rutilantes automobiles. Et pourtant, en certaines contrées, l'existence des Ford ou des Peugeot n'est que rumeurs. La Sibérie fait partie de ces régions. Des traîneaux tractés par des chevaux circulent sur ses rivières gelées depuis des siècles ; en 1920, ils représentent encore le mode de transport le plus pratique, aussi bien pour les hommes que pour les marchandises, sur ces terres sinistres et désolées.

Une ancienne énigme anthropologique entraîne les investigateurs jusqu'en Sibérie. Ils se déplacent successivement en cargo, en train, en traîneaux puis sur des rennes. Les dangers de l'hiver et les soupçons de la police secrète soviétique font sans conteste de ce voyage le plus dangereux de ce livre mais aussi un interlude intéressant dans toute campagne couvrant le monde entier. Après cette expédition, toutefois, les personnages opteront peut-être pour un repos prolongé chez eux, au coin du feu.

Ce scénario est situé en milieu d'année, en principe en 1926 ; il peut cependant se dérouler à n'importe quel moment après le retrait de Sibérie des diverses forces expéditionnaires — ou avant si le Gardien est prêt à rechercher qui occupait quoi et quand.

Références choisies

Burr, Malcom. *In Bolshevik Siberia : The Land of Ice and Exile*. Londres : H.F. & G. Witherby, 1931.

Conroy, Glenn C. *Primate Evolution*. New York : W.W. Norton and Company, 1990.

Fleagle, John G. *Primate Adaptation and Evolution*. San Diego : Academic Press, 1988.

Gowing, Lionel F. *Five Thousand Miles in a Sledge : A Mid-Winter Journey Across Siberia*. New York : D. Appleton and Company, 1890.

Monkhouse, Allan. *Moscow 1911-1933*. Boston : Little, Brown, and Company, 1934.

Rado, A. *Guide-Book to the Soviet Union*. Society for Cultural Relations of the Soviet Union with Foreign Countries. New York : International Publishers Company, 1928.

Stadling, Jonas. *Through Siberia*. Ed. par F.H.H. Guillemard. Westminster : Archibald Constable and Company, Ltd.,1901.

C'est de loin la plus longue aventure de ce livre ; si aucun épisode n'en est omis, il faudra au moins deux séances pour la jouer dans son entier.

La situation

Dans les terres sauvages de la Sibérie centrale, certaines tribus évoquent les dieux de l'hiver ; ils règnent sur les sombres forêts en manteau de neige et aident les gens à survivre aux pires tempêtes mais, en échange, leur demandent un tribut particulier.

Sous terre, dans d'immenses cavernes creusées à l'intérieur du Bouclier d'Angara, une communauté de grands humanoïdes velus assure sa subsistance hivernale grâce à la nourriture que lui offrent les tribus humaines de la surface. Ces dernières considèrent les extorsions imposées par leurs capricieux dieux hirsutes comme des accords pratiques, mais la vérité est beaucoup plus sinistre : ces grandes créatures doivent elles aussi apaiser un dieu sombre et vindicatif installé sous la terre, et il leur faut pour cela lui sacrifier régulièrement des humains qu'elles prélèvent donc parmi leurs propres adorateurs yakoutes.

Les investigateurs vont accompagner le Dr. Chance dans cette région périlleuse et affronter l'horreur qui hante les humanoïdes depuis des millénaires.

Le récit

Le Dr. Broephyle E. Chance est la cause et le catalyseur de ce scénario. Il pourrait être un ami d'enfance, un ex-camarade de classe ou professeur d'université d'un ou plusieurs des personnages.

Ceux-ci tombent sur lui à l'occasion d'une réunion d'anciens élèves, d'une conférence scientifique ou sur l'occultisme. Ils ne l'ont pas vu depuis des années, et pourtant Chance les salue comme si leur dernière entrevue datait de la veille. Bien qu'il ait beaucoup changé, il a toujours la même intensité furieuse dans le regard et la même démarche pesante. On dirait une locomotive.

Il n'évoque à propos des années passées qu'une longue chasse qui arrive presque à son terme. *"Et vous ? Qu'avez-vous fait ?"* Il se montre passionnément intéressé par les activités des personnages et semble les approuver tout au long.

Puis il les quitte brusquement.

"Je dois y aller ! Je vous appellerai bientôt. J'ai quelque chose qui pourrait vous intéresser !"

Le Dr. Broephyle E. Chance


Dr. Brœphile E. Chance

Chance n'utilise jamais son prénom, que seuls les fouineurs connaissent. Il est brusque, émotif, plutôt corpulent malgré sa taille (1,88 m), doté d'une démarche pesante, de bras musclés et d'une barbe noire aussi imposante et indisciplinée que lui. C'est un dilettante autant qu'un professeur. Il enseigne rarement et vit sur son importante fortune personnelle. Son enthousiasme et son amour des hypothèses et des déductions (plutôt que des preuves) en ont fait un paria au sein de la communauté universitaire depuis qu'il a commencé à être publié. Aucun journal de bonne réputation ne prend même la peine de considérer ses écrits, aussi édite-t-il lui-même ses monographies.

Chance est toutefois plus qu'un simple passionné. Il poursuit désormais une quête qui monopolise toutes ses pensées : il veut prouver l'existence du *Dryopithecus giganteus*, plus vulgairement appelé l'abominable homme des neiges. Mais en fait, le *giganteus* n'est qu'un prétexte : ce que Chance veut réellement, c'est démontrer aux universitaires bornés qu'il a raison et que c'est lui qui représente les vrais chercheurs d'honneur.

Rencontre avec Chance

Quelques semaines après leur brève rencontre, les investigateurs reçoivent un message de Chance. Il monte une expédition pour laquelle il a besoin de compagnons de confiance. Peuvent-ils se voir pour en parler ? Il leur indique un café très bohème comme point de rendez-vous.

Le professeur accueille ses amis chaleureusement et bruyamment et, sans perdre de temps, leur raconte son histoire. Il a réalisé une découverte importante et est convaincu de bientôt atteindre l'apogée de son existence. Mais il lui faut absolument être le premier sur le coup.

"Nous avons été trompés par des apparitions erratiques, et nous nous sommes tournés vers l'Himalaya où il est impossible de se livrer à des recherches systématiques parce que les bonimenteurs, les escrocs et les chasseurs de trésors ont rendu notre gibier excessivement méfiant.

"Oui, bien sûr, je parle du yéti, de l'abominable homme des neiges, du big-foot, du sasquatch — des noms que lui ont donnés ceux qui le connaissent le mieux. Les preuves sont innombrables ! Des preuves bien matérielles !"

Il sort un gros objet de la poche de son manteau de tweed et le tend avec autant de révérence que s'il s'agissait du diamant Hope. Cela ressemble à une molaire humaine, mais en neuf fois plus gros.

"Dryopithecus giganteus," annonce-t-il. *"Nous avons découvert des dents et des os qui ont jusqu'à six millions d'années. Cette race ancienne nous surveille depuis notre enfance, et nous commençons à peine à la deviner, car elle existe encore ! Je peux enfin le prouver ! Nous allons rendre la vue à notre race — le monde ne nous oubliera jamais !"*

La molaire vient de chez un apothicaire chinois. C'était vraiment le jour de chance du professeur — s'il s'était rendu chez cet homme le lendemain, l'objet aurait déjà été pilé et la poudre mêlée à quelque filtre ! Chance fait circuler la dent : des jets réussis en Archéologie, Biologie ou Médecine donnent le même résultat ; elle semble authentique et incroyablement fraîche. Pour le savant, c'est la preuve que cette race géante dont on ne connaissait que des fossiles ne s'est pas éteinte mais, au contraire, s'est améliorée, sans doute grâce à une compétition impitoyable, aussi bien interne qu'avec les humains, à la multiplication rapide. Il est sûr que certains spécimens survivent en Sibérie. *"Nous allons en abattre un et le ramener !"*

Il demande à ses interlocuteurs de bien respecter le secret (*"Jurez-moi que vous n'en parlerez à personne !"*) et assure aux plus nerveux qu'il s'est arrangé pour que l'entrée en U.R.S.S. ne pose aucun problème. *"J'ai là-bas quelques amis importants qui ont pu tout régler."* Il espère finir de monter l'expédition avant un mois. *"Nous devons profiter de l'hiver, car c'est la saison où les giganteus sont contraints de quitter les hauteurs pour trouver de la nourriture."* (Aucune mention n'est faite aux difficultés que les voyageurs rencontreront peut-être pour rentrer ensuite aux Etats-Unis ; soyons charitable : Chance n'est peut-être pas au courant. Voir le complément d'informations dans la conclusion.)

Le professeur souhaite que les investigateurs l'accompagnent dans sa quête. *"Notre rencontre inattendue n'a pas eu lieu par hasard. C'était le destin. Nous sommes voués à découvrir les giganteus ensemble ! Dites que vous venez."* S'ils sont d'accord, le savant, rayonnant, leur serre chaleureusement la main et effectue une sortie spectaculaire en renversant du café et en se trompant de chapeau. *"Je vous appellerai bientôt. Préparez vos passeports. Au revoir !"*

S'ils déclinent la proposition ou ajournent leur réponse, sa déception est visible. *"S'il vous plaît, réfléchissez-y. Je sais que je ne peux trouver de meilleurs compagnons."* Son offre reste valable.

Passeports et visas

Pour quitter son pays d'origine, toute personne a besoin d'un passeport. Quant au visa nécessaire pour circuler à l'intérieur de l'U.R.S.S., il faut pour l'obtenir se plier à de longues formalités frontalières qui s'accompagnent souvent de plusieurs jours d'attente, le temps que la demande de visa soit examinée. Elle doit être accompagnée d'une explication détaillée de la destination et des raisons du voyage, les déplacements en U.R.S.S. étant particulièrement contrôlés.

Tout investigateur qui a des contacts parmi les contrebandiers ou les contre-révolutionnaires sait qu'on peut s'y rendre en prétendant dépendre d'une des compagnies étrangères qui officient en Sibérie. Les contacts capables de fournir de faux passeports canadiens, britanniques ou américains pourraient aussi fabriquer les papiers permettant de se faire passer pour des inspecteurs de la Standard Oil ou de la General Electric.

S'ils se renseignent, les personnages apprendront en outre qu'ils risquent d'avoir des difficultés à rentrer aux Etats-Unis avec un tampon soviétique sur leur passeport, voire de se trouver privés de ce document. Un Département d'Etat très vigilant maintient à l'écart la Menace Rouge. Quoique les Etats-Unis respectent en principe la liberté de mouvement de leurs citoyens, ils ont commencé durant la Première Guerre mondiale une politique de restriction de leurs déplacements internationaux qui s'est poursuivie (avec toute une série de pays interdits) jusque dans les années 90 ; chose rare parmi la prétendue communauté atlantique.

Recherches

Une petite enquête en révèle plus sur le Dr. Chance et la chasse internationale à l'abominable homme des neiges, appellation la plus répandue du *giganteus* asiatique. Chance a consacré dix ans à tenter de retrouver la piste de cette créature mythique, pour l'instant en vain. Les publications universitaires ignorent ses théories, assimilées dans les milieux scientifiques à des billevesées pour journaux. Bien qu'il ne soit pas le seul à s'intéresser à ce sujet, aucun de ses confrères n'a apparemment obtenu de résultats concrets. Nulle piste ne mène à la Sibérie ou aux Yakoutes. Les recherches sont dirigées beaucoup plus vers le sud.

L'abominable homme des neiges

Le *Dryopithecus giganteus* est une créature de type simiesque ainsi nommée par un Dr. Pilgrim, en 1910, à cause d'une molaire découverte en Inde, dans les Siwālik. C'est là

qu'on a mis au jour la plupart des dents ainsi que des os aux dimensions peu naturelles, tous correspondant à une stature inférieure à celle décrite par Chance mais pouvant y être apparentée. La littérature scientifique n'établit pas de relation entre ces fossiles et le mythe actuel du *yéti*.

Explorateurs de l'Asie

L'un d'entre eux, Jonas Stadling, était un savant qui s'était rendu en Sibérie au début du siècle. A part quelques allusions, ses textes ne contiennent rien qui soit en rapport avec le giganteus. Et ces références ne figurent que dans les récits non expurgés, dont il reste quelques copies à peine

Départ

Deux semaines plus tard, Chance appelle. Tout est prêt. Le train pour San Francisco part le vendredi, et il retrouve les investigateurs à la gare avec les billets.

Ils embarquent ensuite sur un cargo à destination de Yokohama, au Japon. L'ennuyeuse traversée n'est égayée d'aucun incident.

Chance passe beaucoup de temps dans sa cabine, plongé dans ses notes. Il est aussi enthousiaste que confiant et se donne beaucoup de peine pour expliquer l'importance de la molaire. Après avoir confié le récit de Stadling à ses compagnons, il les encourage à étudier les différentes esquisses de manière à être capables d'identifier les signes laissés par les créatures, qu'il est certain de trouver. Il leur conseille aussi d'essayer d'assimiler les bases du dialecte yakoute tel que Stadling le présente. Chaque personne qui y consacre quelques heures par jour durant le voyage apprend à le parler avec un pourcentage initial égal à son INT x 1.

La cabine de Chance

Le professeur ferme systématiquement sa cabine à clé, car il y conserve des objets personnels dans sa grande malle noire. Il suffit de réussir un jet en Serrurerie (avec un bonus de 20%) pour l'ouvrir, à cause de la simplicité du verrou. On y trouve :

- Des livres de recherche, dont un dictionnaire russe, une copie manuscrite du journal de Stadling et ses *Notes on Siberia*.

- Une enveloppe scellée contenant des lettres des installations de la Standard Oil affirmant que les voyageurs sont des ingénieurs chargés de se rendre en Sibérie en vue d'un travail de surveillance. Elles sont accompagnées d'un passeport au nom de Douglas Smith, où la photo représente le Dr. Chance, dont le vrai passeport est également là.

- De longues notes sur ses dix ans de chasse. Elles révèlent l'importance de son obsession pour l'abominable homme des neiges et ses antécédents.

- Une petite carte du chemin de fer transsibérien, et une autre plus grande sur laquelle est marquée au crayon la route menant au village dont parle Stadling.

- Une estimation de la stature du giganteus, accompagnée de gribouillis codés qu'on déchiffre grâce à un jet sous la moitié de la Connaissance ; ils donnent les dimensions d'un coffre pouvant contenir une de ces créatures.

- De vagues notes sur un médicament. Il faut réussir un jet en Pharmacologie pour comprendre qu'il s'agit d'un tranquillisant très puissant. Les dosages indiqués par Chance paraissent énormes.

- Trois quarts remplis d'un liquide transparent inodore : le tranquillisant. Une administration interne à un humain peut provoquer de sérieux dégâts : s'il réussit un jet sous la CON x 4, il se sent faible pendant un moment ; sinon, il plonge dans un état dangereux proche du coma pour 2D6 heures.

"Notes on Siberia"

Ce manuscrit, écrit en 1900 par Jonas Stadling, est ensuite devenu *Through Siberia*, un récit de voyage publié en Angleterre.

Notes on Siberia est composé des notes brutes que Stadling a compilées à son retour de Russie. Il n'en existe que quelques exemplaires au carbone, réalisés avant la publication de la version définitive. Il comprend des cartes détaillées, des esquisses et de longues descriptions de nombreux groupes indigènes, principalement centrées sur le langage, la technologie et les cycles mythiques. Si l'attitude de Stadling est condescendante, défaut typique de son époque, il était cependant un observateur attentif.

Il consacre quelques chapitres aux Yakoutes, des tribus dont la présence en Sibérie remonte à plusieurs millénaires. Les habitants d'un village y adoraient Tabba, un demi-dieu qui les protégeait des méfaits de l'hiver. Stadling ayant préféré éviter la contrée durant cette saison, il n'a pu assister directement aux cérémonies destinées à Tabba. Il a cependant dessiné plusieurs objets associés à la tribu, dont une cape à sept pointes sur laquelle est brodée une représentation du demi-dieu. Tabba y apparaît comme un géant humanoïde poilu, fort semblable à un spécimen de la race éteinte *Dryopithecus giganteus*.

- Le reste de la malle est occupé par du matériel courant pour une expédition : jumelles, trépied, appareil photo, boussole, breloques diverses destinées aux peuplades indigènes et équipement pour lutter contre le froid.

- Au fond de la malle se trouve un fusil de chasse démonté, mal dissimulé parmi les vêtements. La réussite d'un jet sous la compétence adéquate indique qu'il a été spécialement réalisé pour tirer des fléchettes. La boîte métallique qui l'accompagne en renferme plusieurs grosses, ainsi que des seringues hypodermiques.

- Quatre mille dollars en or cachés dans la pointe de ses après-ski.

L'U.R.S.S.

Au moment de changer de bateau, à Yokohama, Chance explique aux personnages comment ils vont pénétrer en U.R.S.S. Dimitri Zhurkov, un vieil ami et son débiteur, lui a procuré des papiers qui leur permettront à tous de se faire passer pour des ingénieurs de la Standard Oil de Californie — ou de l'Indiana ou du New Jersey, selon ce qui convient le mieux. Si l'un de ses compagnons a plus de connaissances en Géologie que lui (10%), il devrait se charger des éventuelles discussions avec les officiels soviétiques.

Le professeur a contribué à la sortie du pays en 1918 du frère de Zhurkov et de sa famille ; Moscou possède donc sans doute un dossier sur lui, ce pourquoi il voyage sous le nom de Douglas Smith, passeport à l'appui. Il est certain de ne pas rencontrer de difficultés, car il a beaucoup changé physiquement depuis son dernier passage. A son grand regret, rendre visite à Zhurkov n'en serait pas moins beaucoup trop dangereux.

Un bateau froid et inconfortable emmène les voyageurs à Vladivostok. Il ne peut entrer dans le port, gelé, aussi des traîneaux tirés par des chevaux amènent-ils passagers et cargaison sur la terre ferme.

Les représentants des douanes sont sévères et dépourvus d'humour. Leurs ternes uniformes vert olive sont parfaitement assortis aux murs de la pièce où ils se tiennent et les rayures rouges qui les ornent sont bien reconnaissables.

Si ces fonctionnaires acceptent la couverture des investigateurs sans sourciller, il leur faut un moment pour obtenir un interprète. Après avoir été admis, les personnages doivent

L'U.R.S.S. en 1926

Le communisme éclaire le monde et Lénine est son porte-parole. Staline consolide son pouvoir, mais son Etat policier implacable n'est pas encore instauré.

Au milieu des années 20, tous les pays importants ont reconnu la révolution bolchevique de 1917, à l'exception des Etats-Unis. Pour les Américains, la procédure habituelle d'entrée (deux questionnaires accompagnés de photos, un en double exemplaire, l'autre en triple) est donc encore plus complexe. Les étrangers visitent cette nation naissante pour de multiples raisons, certains comme simples touristes, d'autres parce qu'ils sont employés par des sociétés internationales autorisées à opérer dans les régions les moins développées, d'autres enfin pour assister à la naissance d'un nouvel ordre mondial.

Tous ces gens, et les Soviétiques eux-mêmes, sont attentivement surveillés par le GPU, la police d'Etat également surnommée "Lubianka" du nom de son sinistre quartier général de Moscou. Cet organisme est chargé de protéger le communisme des complots contre-révolutionnaires ; il a donc infiltré toutes les organisations et entreprises de la république. Son emprise est certainement plus faible dans l'est, où les républiques soviétiques ne sont sous la coupe de Moscou que depuis 1922. On y trouve encore des foyers de résistance, et les officiers du GPU, aux uniformes caractéristiques ornés de rayures rouges, sont souvent déconcertés par ?es immensités sauvages.

Le cours du change est d'environ 1,94 roubles pour un dollar américain. Il est parfois possible d'obtenir un taux plus avantageux, mais le marché noir n'est pas encore bien établi.

encore attendre plusieurs heures, à cause des formalités douanières, assis sur des chaises inconfortables dans une salle glaciale et sinistre, en compagnie de quelques autres étrangers désireux d'entrer en U.R.S.S.

Quand leur tour arrive, on leur pose quelques questions sur leur identité, leur destination et le contenu de leurs valises. Après ce petit interrogatoire, leurs bagages sont attentivement fouillés. Chance a retiré de sa malle le fusil à fléchettes qu'il transporte, démonté, sur lui. Il prend ainsi des risques moindres, car les gens sont moins bien examinés que leurs affaires. On questionne ensuite les investigateurs sur les livres, les importantes quantités d'argent et les armes, s'ils en ont. Tout ce dont la présence ne peut être convenablement justifiée est confisqué. Chance garde autant que possible le visage plongé dans l'ombre de son chapeau et reste en retrait.

Le groupe finit par être autorisé à pénétrer dans le pays. Les passeports sont tamponnés, on remet à chacun un visa et un laissez-passer pour Vladivostok. Si les voyageurs désirent se rendre dans un autre secteur, leur annonce-t-on, ils devront, à leur arrivée, contacter le bureau local pour obtenir de nouveaux laissez-passer.

Comme tous les étrangers dignes d'intérêt, ils vont être suivis par une équipe du GPU non prioritaire, chargée de découvrir leurs éventuels contacts contre-révolutionnaires.

Agents du GPU

Certains proviennent de l'armée, d'autres des écoles de police et des universités. La peur, qui leur permet de contrôler le reste de la population, se retourne également contre eux ; il leur faut se montrer irréprochables aussi bien dans leur conduite que dans leurs opinions politiques. Tous sont de fervents membres du parti, du moins en apparence. Ils sont peu nombreux sur le territoire sibérien, mais se servent de leurs capacités d'interrogation et d'intimidation pour réunir des informations.

Ces hommes, toujours en civil, ne portent rien de plus suspect qu'un pardessus. Pour les grandes opérations, comme les contrôles frontaliers, ils ont à leur disposition des divisions entières de l'Armée Rouge, dont les soldats se reconnaissent aux parements rouges de leur tunique et aux bandes rouges de leur casquette.

Vladivostok

Situé dans la Baie de la Corne d'Or, Vladivostok est le dernier port de l'Extrême Orient soviétique à geler, et donc le plus important d'un point de vue commercial et stratégique. La population de cette capitale régionale atteint les 100 000 habitants. Ses hauts lieux comprennent le Département Administratif, le bureau du GPU, plusieurs banques, des théâtres, une université et un comptoir commercial chinois. Parmi les hôtels, il faut noter le Versailles (trois étoiles), le Zolotoï Rog (deux étoiles) et le Central (une étoile). Tous vérifient les laissez-passer et passeports. D'une manière générale, c'est une ville désagréable et inhospitalière. Les rues et bâtiments y sont dans un grand état de décrépitude, les visages plutôt rébarbatifs.

Chance a prévu d'emprunter le Transsibérien jusqu'à Tchita (190 heures) puis de remonter en traîneau la rivière Vitim jusqu'au village yakoute. Il achète à cet effet des billets pour le prochain train, chose aisée lorsqu'on dispose d'authentiques visas et laissez-passer. Les investigateurs devraient malgré tout éprouver une certaine nervosité en présentant leurs papiers, du fait qu'ils sont là sous un prétexte fallacieux.

Le chemin de fer Transsibérien

Le trajet de huit jours jusqu'à Tchita est agréable, en particulier grâce à un certain Grigory Borisovich Ablamov, un imprésario de théâtre se rendant pour affaire à Irkoutsk. Son attitude amicale et son anglais acceptable aident à résoudre divers problèmes mineurs : lire les billets, trouver le bon compartiment, traiter avec les soldats et fonctionnaires et affronter les problèmes que posent des coutumes complexes aux yeux des étrangers.

Ablamov, en réalité leur ombre du GPU, interroge les voyageurs discrètement et individuellement s'il le peut. Il garde sa véritable identité secrète, mais un jet réussi en Discrétion permet de le suivre lors d'une halte et de le voir discuter intensément avec deux soldats en uniforme à bandes rouges. Mis au pied du mur, il affirme que ces derniers ne s'intéressaient qu'à ses activités théâtrales : les gens du GPU effectuent un travail nécessaire mais sont très soupçonneux, ajoute-t-il.

Le Capitaine Grigory Borisovich

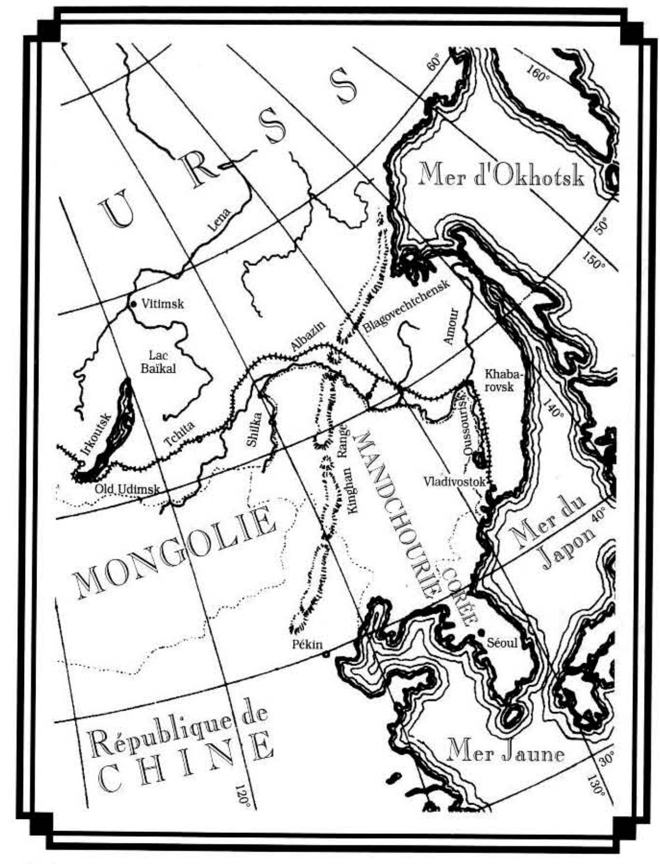

Grigory Borisovich

Il porte une petite barbe, est bien habillé, s'exprime de manière mielleuse et est fondamentalement méfiant. Il est chargé de découvrir si les voyageurs sont bien ceux qu'ils prétendent être et s'ils ont des contacts contre-révolutionnaires. Pour ce patient chasseur, cette mission est en quelque sorte des vacances.

Ses bagages ne sont pas fermés à clé mais bien surveillés. Ils contiennent, entre autres, un revolver Tokarev, un petit stylet, des documents du GPU (il transporte ses papiers d'identification), de l'arsenic en poudre, une biographie de Chapaev et un journal écrit en code à partir duquel il effectue ses rapports officiels.

La Sibérie

Quand, au bout d'une semaine, le train atteint enfin Tchita, les investigateurs sont heureux d'être délivrés de la monotonie culinaire, des compartiments pleins de courants d'air, des samovars omniprésents et de l'alcoolisme galopant. Toutefois, une semaine plus tard, ils envieront le luxe du train dans lequel ils ont voyagé.



Sibérie

Tchita

Durant plus d'un siècle lieu de passage obligatoire pour les exilés intérieurs, Tchita est une ville terne que rien ne pourra réanimer. La population stagne aux environs de 57 000 habitants. Les sites dignes d'intérêt comprennent le Département Administratif (où le groupe devra faire renouveler ses laissez-passer), quelques banques, un théâtre et un musée régional. Les principales industries sont basées sur l'exploitation forestière et minière, mais aussi sur l'approvisionnement et l'administration des camps de travaux forcés qui entourent la ville, minuscule partie de ce qui sera plus tard appelé "l'archipel du goulag".

Quoique ses habitants soient aussi sinistres que leur ville, Chance est insensible à cette atmosphère lugubre. Il déborde d'excitation en achetant les rations, réserves et autres articles destinés aux échanges. Pour entreposer tout cela, il a prévu une grande caisse, comme par hasard aux dimensions convenables pour le giganteus qu'il espère trouver.

L'expédition entame maintenant son voyage en traîneau. Après d'interminables traductions, les personnages apprennent comment fonctionnent ce système de transport et le matériel proprement dit. Le voyageur fournissant habituellement son propre véhicule, ils doivent en acheter. Chacun coûte aux environs de 280 roubles, et deux passagers peuvent s'y installer confortablement. Le nombre des troïkas dépendra donc de celui des investigateurs. Trouver des conducteurs qui connaissent la route ne pose aucun problème.

En route vers le nord

La première partie du voyage, le long de la Shilka supérieure et de la Kirenga, représente 480 kilomètres et dure trois longues journées. Le conducteur de tête lance les chevaux au

La route des traîneaux

Echelle :
2,5 cm = 130 km

Le Réseau de Traîneaux Sibérien

Malgré l'achèvement du Transsibérien, le traîneau reste le principal moyen de transport hivernal pour une grande partie de la population, même le long des voies ferrées. Le système est pratiquement identique à celui des diligences de l'Ouest américain, au niveau des passagers et marchandises transportés, des problèmes avec les bandits et de l'hostilité de l'environnement.

Les chevaux sont normalement remplacés à chaque halte (tous les 30 à 50 km), ce qui permet de parcourir une moyenne de 160 km par jour. Les conducteurs changent moins souvent. Les petits retards sont généralement dus à un animal boiteux, les grands à une pellicule de glace trop mince ou un blizzard violent.

La surface des fleuves gelés forme la meilleure route qui soit. Le déplacement y est doux et agréable, très différent de celui des bateaux à vapeur infestés de moustiques qui sillonnent les cours d'eau après le dégel.

L'usage des installations grossières et l'atroce nourriture qu'on y sert étant compris dans le prix du billet, les voyageurs peuvent s'arrêter pour se restaurer ou se reposer dans n'importe quel relais. Ce sont souvent des postes avancés, composés d'une écurie et d'une hutte bien chauffée, laquelle abrite en plus des voyageurs le chef de relais aux puissants ronflements et sa querelleuse famille. Quand il y a beaucoup de chevaux frais, il est possible de circuler de nuit, mais le grand froid (-40°C la nuit, -10 le jour) rend difficile et parfois dangereux le fait de dormir dans le traîneau.

On peut acheter des billets pour gagner le relais suivant ou une destination donnée. Ils valent environ huit kopecks par passager et par kilomètre, ou douze roubles par personne pour une journée complète. Les papiers sont examinés à chaque halte, quoique la plupart des chefs de relais soient plus impressionnés par un Crédit élevé. Certains sont naturellement à la solde du GPU et transmettent des rapports sur les voyageurs.

La Troïka

Les traîneaux russes sont de taille très variable. Les troïkas sont les plus utilisées pour le transport des gens et du courrier ; trois chevaux de trait au pelage épais y sont attelés (portant des clochettes) côte à côte ; un tel véhicule ressemble assez à un cabriolet où les passagers seraient assis dans une cabine de toile, les jambes étendues sur leurs propres bagages, et le conducteur perché sur un banc devant eux.

Les bons traîneaux sont capables de traverser le continent et supportent tous les mauvais traitements et routes. Seuls les patins sont en métal, et même eux peuvent être réparés dans n'importe quel village.

Ils ne sont pas d'un maniement facile. Atteler les bêtes est tout un art, la réussite d'un jet en Connaissance étant nécessaire rien que pour placer correctement toutes les pièces du harnais. Les investigateurs qui ont étudié la technique des conducteurs pendant une journée peuvent appliquer directement leur compétence en Conduire un Attelage, ou la moitié de celle en Monter à Cheval, au contrôle des chevaux ; en sont évidemment exclues les connaissances particulières sur les neiges, glaces, fleuves, temps, routes, etc.

Charger une troïka est au moins aussi compliqué que la conduire, car si la cargaison est mal amarrée ou répartie, le véhicule risque de verser. Or sur la glace, sa vitesse est élevée. Il est néanmoins équipé de balanciers qui l'empêchent normalement de basculer. Les traîneaux réservés aux passagers transportent souvent en plus des marchandises de valeur, de fortes sommes d'argent ou de l'or. Les clients ne sont généralement pas au courant — ces objets sont discrètement mis en place et retirés par les différents chefs de relais.

Les conducteurs

La plupart sont des Bouriates, un peuple d'origine russe et mongole qui habite depuis longtemps le sud de la Sibérie et constitue l'essentiel de la classe ouvrière de la région. Presque tous parlent russe mais se préoccupent de la perte de leur identité culturelle et sociale. Beaucoup s'expriment donc dans leur propre dialecte, quoiqu'ils connaissent suffisamment de mots russes et d'autres dialectes bouriates pour discuter leur pourboire.

Ils assurent souvent le trajet entre plusieurs relais et s'arrêtent dans des villages où ils pourront dormir et prendre en charge un autre traîneau, qui les ramènera à leur point de départ. Ils ne s'occupent pas des affaires de leurs passagers, sauf en ce qui concerne les pourboires traditionnels, *na cha*, "pour le thé". La vodka est leur boisson favorite, les cartes leur passetemps de prédilection. La majorité de ces hommes étant de gros buveurs, le meilleur carburant pour un voyage rapide, c'est une bouteille de vodka (habituellement quatre roubles).

Pendant leur travail, ils se blottissent dans des fourrures, jusqu'à être totalement immobilisés sur les routes les plus sûres. Certains, âgés, ont les traits marqués, d'autres sont à peine adultes. On peut juger de l'expérience d'un conducteur par le nombre de cicatrices que les gerçures ont laissées sur son visage.

Povska (Traîneau Russe)

En glissant sur la neige

galop, frôle un poteau télégraphique, vole par-dessus le bord de la route, se pose sur la berge et rejoint la surface glacée de la Shilka. La voie étant très fréquentée, il y a de nombreuses bornes de distance.

Le vieux menchevik

A la fin du deuxième jour, les investigateurs sont épuisés et endoloris. A leur grand soulagement, le chef de station chargé de la petite cabane où ils vont passer la nuit parle un anglais assez soigné.

Piotr Bootin est un exilé. Âgé, acerbe, alcoolique, cultivé et solitaire, il regarde les arrivants comme un homme mourant de soif regarde de l'eau. Il est prêt à converser des heures durant s'ils acceptent, se montre avide de nouvelles de n'importe où, de résumés de livres récents ou d'événements politiques actuels, voire de rumeurs de deuxième main. Il peut s'écouler des mois sans qu'il rencontre quelqu'un d'un niveau intellectuel supérieur à celui du cochon moyen.

Bien qu'il ne soit pas enclin à discuter de son passé, la réussite d'un jet en Persuasion l'incite à accepter d'en parler. Il est totalement opposé aux bolcheviques et, une fois lancé, tente d'obtenir le soutien de ses hôtes. Pour peu qu'un investigateur réussisse un deuxième jet en Persuasion, il ira jusqu'à évoquer une résistance contre-révolutionnaire locale. Il aimerait beaucoup émigrer, mais il est vieux et se sent prisonnier.

A la fin de la soirée, il est complètement ivre. Si les personnages ont discuté avec lui, il leur souhaite une bonne route le lendemain matin, après s'être assuré qu'ils ont de bons chevaux et plus de nourriture qu'il ne leur en faut. Il leur demande en outre de s'arrêter au retour afin de bavarder encore un peu.

Piotr Bootin



Piotr Bootin

Bootin ne révèle à aucun moment qu'il était autrefois un dilettante, l'héritier d'une famille de grands propriétaires. Se retrouver en poste si loin de tout le mine nuit et jour, et la vodka qu'il ingurgite n'y change rien. Malgré son âge, c'est un solide gaillard. Si les investigateurs voyagent avec lui, il se montrera un aventurier résolu, à la loyauté suicidaire. Ses vêtements et affaires sont celles d'un homme du peuple. Seule une armoire cachée remplie de vieux livres peut confirmer son histoire.

Accident et évasion

La Kirenga rejoint l'immense Vitim à la fin du troisième jour. La deuxième partie du voyage représente plus d'une semaine — 1150 kilomètres sur le fleuve gelé. De temps en temps, on aperçoit de grands bâtiments peu élevés en retrait d'une des rives. Ce sont encore et toujours des camps de travaux forcés. Les conducteurs ne font aucun commentaire à leur sujet.

A la fin du deuxième jour, l'un d'eux, à la fois ivre et imprudent fait verser son traîneau alors qu'il tentait de battre de vitesse l'attelage de tête pour arriver le premier au relais suivant. Le véhicule s'enfonce dans une berge couverte de neige gelée, les chevaux hennissent de terreur et le bois vole en éclats. Chaque investigateur présent dans la troïka accidentée doit Sauter ou encaisser 1D6 points de dommages.

Les dégâts ne paraissent pas très importants. Le chef de relais vient voir ce qui se passe et, après une joute verbale avec Chance, part chercher de l'aide dans un petit village tout proche. Une douzaine d'hommes en haillons, menés par des gardes armés, arrivent rapidement. La réussite d'un jet en Idée permet de comprendre que le hameau d'apparence ordinaire est, en fait, un camp de travail. Les prisonniers dégagent le traîneau, malgré leur état physique et leurs vêtements trop légers. Quiconque fait un geste pour les aider est repoussé par le chef de relais et les gardes.

Si le Gardien veut rendre la situation encore plus claire, un des membres de l'équipe de travail bondit et fonce vers les chevaux dans l'espoir de s'enfuir. A moins qu'on ne les en empêche, les gardes abattent animal et fugitif avant qu'ils n'aient pu faire cent mètres. Le chef de halte doit remplir quelques papiers pour le remplacement de la bête, mais personne n'exprime la moindre pitié pour le prisonnier.

Vous pourriez décider, si les investigateurs se mêlent à l'affaire, qu'ils sont brutalement interrogés jusqu'à la nuit. Les gardes tuent quand même le fuyard avec une balle heureuse, mais le cheval en réchappe.

Une fois la troïka dégagée, l'expédition peut repartir.

Purga !

Lorsque le Vitim s'élargit, la couche de glace qui le recouvre se transforme en un véritable terrain miné, et elle a par endroits déjà été rompue, comme le montrent les traces laissées par d'autres traîneaux.

Au début du cinquième jour, le vent se met à cingler et le ciel morose prend brusquement un aspect sinistre. "Purga !" s'exclame le conducteur avant de diriger les chevaux vers une cabane isolée et abandonnée. Bien qu'il semble n'exister aucun traduction pour *purga*, Chance continue de discuter avec l'homme : *"Il est ivre — il prétend que la neige va nous manger avant la prochaine halte ! Ce serait une sorte de blizzard."* Les conducteurs placent stoïquement les chevaux contre le côté abrité de la cabane et ordonnent à tout le monde de ramasser du bois, beaucoup de bois.

La purga, forme sibérienne du blizzard, fait rage durant trois jours. La cheminée de pierre dévore avidement le bois, mais envoie l'essentiel de la chaleur dans le conduit. La cabane tremble et se tord sous les rafales. Les Bouriates passent presque tout leur temps à dormir. Quand ils sont plusieurs à être éveillés, ils boivent et jouent aux cartes ensemble.

Au plus fort de la tempête, ils font rentrer les chevaux à tour de rôle, et la température intérieure s'élève un tout petit peu.

Après les 36 premières heures, le temps ralentit de manière inouïe. Le vent incessant joue des airs incroyablement cohérents : extraits de Mozart, ragtime, Wagner, comptines, cris et soupirs passionnés. Des voix familières appellent et des murmures étrangers réveillent les dormeurs apathiques. Les phobies s'amplifient, les souvenirs désagréables ressurgissent. Il est temps d'exiger quelques jets de SAN ; en cas d'échec, l'isolation dans ce vide blanc coûte 1 point.

Les déplacements à l'extérieur, limités aux nécessités sanitaires, au ravitaillement, à l'alimentation des chevaux recroquevillés ou au ramassage de bois, se font au bout d'une corde. C'est à chaque fois une sortie dans un autre monde. Le vent rugissant projette la neige cinglante à une vitesse suffocante.

En même temps que la fièvre s'installe dans la cabane, les hallucinations prennent vie à l'extérieur. On voit au milieu de cette blancheur les yeux vitreux des exilés qui creusent la neige, le visage hagard de Piotr Bootin, des chevaux, des collines, de récentes connaissances, d'anciens amis, des champs de tournesols, des abominations venues d'autres mondes, des squelettes voilés, des mains vaporeuses — tout cela blanc, de la couleur de la mort ! Les visions amicales vous incitent à abandonner la corde pour aller les rejoindre. Reconnaître la vraie nature des apparitions exige un jet en SAN (perte de 0/1D3 points). En cas d'échec, seule la réussite d'un jet permet de se retenir de défaire la corde et partir à l'aventure.

Il est peu probable que quelqu'un survive au cœur de la purga. Quiconque a lâché la corde a droit à des jets sous son POU, en nombre égal à sa CON, pour retrouver la cabane avant de s'écrouler.

S'il n'y parvient pas, le joueur concerné doit faire un jet sous la CON x 2 toutes les dix minutes de temps de jeu que son personnage passe dans la neige. A chaque échec, il perd un Point de Vie à cause de l'hypothermie et un point de CON suite aux engelures.

Dans le cas peu probable où un investigateur évanoui serait retrouvé en vie, il récupérerait un point de CON par semaine passée à traiter ses engelures, à condition de réussir un jet sous sa CON x 5. Ce point serait autrement définitivement perdu, en même temps que 1D3-1 points d'APP.

La purga se calme au bout de trois jours. La couverture neigeuse a effectivement tout dévoré, y compris l'immense Vitim. Le conducteur de tête relance le convoi, traçant une piste le long du fleuve.

Antique médication

Après la purga, chaque investigateur doit effectuer un jet de 1D100 sous sa CON x 3. En cas d'échec, il contracte une grippe virulente, d'une souche qui ne lui est pas inconnue puisqu'elle a déjà fait des millions de victimes dans le monde entier. Quiconque voyage dans le même véhicule qu'un malade doit réaliser chaque jour un jet sous la CON x 3 pour résister à l'infection. Ceux qui sont malgré tout contaminés souffrent d'une forte fièvre durant 18-CON jours et perdent 1D6 Points de Vie.

Dès que le conducteur de tête se rend compte de l'état des voyageurs, il dirige le convoi vers une petite hutte en forme arrondie située à une demi-heure de la halte suivante, tentant d'expliquer, dans son dialecte, que son occupante est une guérisseuse.

Ina, une femme très âgée, suit les coutumes de ses ancêtres. Le conducteur sait qu'elle possède des pouvoirs inconnus et une sagesse antique, mais tout ce qu'il arrive à transmettre, c'est qu'elle est bonne, très bonne.

Elle accueille tout le monde et insiste pour emmener les malades au chaud, dans sa salle de soins, où elle s'occupe d'eux tant que durent la fièvre et le délire. Elle ne parle qu'un archaïque dialecte bouriate, mais son ton maternel et ses soins, prodigués avec douceur, détendent même les patients les plus sceptiques.

Ina la Sage


Ina la Sage

Bien que presque tous les Bouriates soient chrétiens, ils rendent également hommage à Bouddha et à toutes sortes d'esprits du folklore. Ina est la plus grande des guérisseuses parce que, affirme-t-elle, elle ne contamine ni son foyer ni ses pensées avec les coutumes et les croyances nouvelles. Quant à savoir si elle fait là également preuve de sagesse, c'est au Gardien d'en décider.

Cette herboriste confirmée a hérité d'un savoir millénaire sur les plantes. Ses méthodes sont très différentes de celles des Yakoutes. Elle traite tous ceux qui viennent à elle, mais beaucoup la craignent car ils la prennent pour une sorcière.

Bien que son apparence révèle son âge, elle se déplace avec une aisance assurée. Ses fins cheveux blancs ne cachent rien de son crâne brillant. Elle est revêtue d'une longue tunique, suffisante étant donnée la chaleur estivale qui règne dans sa cabane parfaitement isolée. En dehors de l'antichambre, son logis ne comprend qu'une pièce, faiblement éclairée par des bougies d'où émane une odeur forte difficile à identifier.

Le don d'Ina

Ina n'accepte pour toute rétribution que de la nourriture et renvoie les investigateurs poursuivre leur route dès qu'ils vont

mieux. Elle fait cependant un cadeau à celui qui a le POU le plus élevé : un pendentif grossier, en forme de poing, fait d'argile mélangée à de petits éclats d'os et d'ivoire et accroché à une lanière de cuir.

Il n'y a qu'une manière d'en examiner le contenu : le briser et détruire son pouvoir par la même occasion. A l'intérieur se trouve une pâte épaisse à base de graisse d'ours, de moelle de renne, de feuilles et d'une mixture spéciale qui bouillonne en permanence au coin du feu chez la vieille femme.

Un des conducteurs arrive à saisir ce qu'elle dit et explique que le talisman protégera son propriétaire de "grands maux". Effectivement, quiconque le porte pendant au moins une heure est guéri de toute maladie contractée en Sibérie.

Dans la glace

Peu après le départ, le lendemain, un conducteur plus jeune prend la tête du convoi, mais il connaît moins bien le fleuve. Bientôt, le traîneau de Chance fait un brusque plongeon et commence à s'enfoncer dans la glace. Ceux qui veulent sauter du véhicule doivent réussir un jet de DEX x 5. S'ils finissent dans l'eau, ils disposent d'un nombre de rounds égal à leur CON avant d'être immobilisés par le froid, mais s'ils parviennent à Nager et à Grimper, ils en sortent. Après quoi il leur faut se débarrasser de leurs vêtements, trempés, et rester bien au chaud.

Les personnages concernés doivent réussir un jet de 1D100 sous leur CON x 3 ou souffrir d'hypothermie et d'engelures et encaisser 1D4 points de dommages ; ils y gagneront également des cicatrices remarquables. Le talisman d'Ina empêchera certes son porteur de tomber malade mais ne peut rien contre l'action du froid.

Il est possible de récupérer la troïka si l'on y attache rapidement des cordes et avec l'aide de beaucoup de bras et de cris. Ceux qui participent à cette tâche doivent réussir des jets de FOR x 5 pour ne pas être entraînés dans les eaux glacées. Le véhicule sera sauvé par un jet de FOR contre FOR contre une TAI de 42.

Le chargement, trempé, gèle rapidement et est partiellement détruit. Chance avait heureusement pris la précaution de garder le fusil sur lui, et une partie des tranquillisants se trouve sur un autre traîneau.

Si les voyageurs échouent dans leur tentative de récupération, ils se procureront une nouvelle troïka et des fournitures au village suivant, ce qui impliquera un retard de quelques jours.

Bodaibo

Deux jours s'écoulent, puis des poteaux télégraphiques apparaissent ; à la fin du troisième jour, les traîneaux s'avancent parmi les constructions en planches de Bodaibo, ville champignon et capitale régionale où transitent et sont traités le bois, le cuivre, l'or et autres minerais. Les investigateurs doivent une nouvelle fois se procurer des laissez-passer. Après presque deux semaines sans bains ni matelas, le seul hôtel de l'endroit, quoique décrépit, a un goût de paradis.

Les traîneaux sont très nombreux et le ravitaillement possible, quoique coûteux.

Le vol est généralisé. Il faut surveiller les véhicules, sous peine de voir disparaître toutes sortes d'objets. Plusieurs affiches annoncent des récompenses pour la capture de bandits vivants. Toutes portent la même signature : Colonel Ivan Ratzul, apparemment le commandant de la garnison locale.

Retards

Une journée et demie après avoir quitté Bodaibo, l'expédition se retrouve complètement bloquée. Les chevaux frais de la halte ont été réservés, aussi lui faut-il attendre une journée complète que ses chevaux puissent repartir. Il est illégal, et ruineux, de louer des bêtes aux particuliers. Les voyageurs passent la nuit en compagnie d'un officier et six soldats lourdement armés.

Le colonel Ivan Ratzul (uniforme du GPU) est plutôt sympathique. Il cherche à savoir si les arrivants ont fait bonne route. Si quelqu'un a été malade, il le sait et prend des nouvelles de sa santé. Il se considère comme une sorte de philosophe social et s'attend à ce qu'un au moins de ces étrangers de bonne éducation reste debout toute la nuit, à boire et à être d'accord avec lui, en russe.

Il leur demande aussi les raisons de leur présence mais accepte immédiatement toutes les explications sauf les plus ridicules, et ne cache pas son opinion qu'un enfant pourrait tout savoir de gens qui se remarquent autant dans le paysage.

Son rôle consiste essentiellement à pourchasser les bandits qui sévissent aux alentours de Bodaibo et de Vitimsk, la petite ville qui se trouve à une demi-journée au nord. Cela fait du bien d'aller de temps en temps sur le terrain, précise-t-il.

Si on le flatte ou lui témoigne des égards, il fournit des permis de port d'armes à tout le monde. *"Achetez des fusils à Vitimsk, des bons. Mais faites attention dans ces petits villages. Certains Yakoutes sont capables de nettoyer vos traîneaux en un clin d'œil !"* Il claque des doigts pour souligner à quel point les voleurs sont rapides, et rit de l'air abasourdi de ses interlocuteurs.

Colonel Ivan Ratzul


Colonel Ivan Ratzul

Contrairement à Borisovich, Ratzul s'est retrouvé au sein du GPU à la suite d'une nomination, pas par ambition. Déjà officier avant la révolution, il s'est immédiatement rallié au camp bolchevique, ce qui lui a permis d'obtenir une rapide promotion ; à la fin de la guerre civile et de l'occupation, il s'est porté volontaire pour la pacification des immenses terres sauvages où, il en est convaincu, repose l'avenir du socialisme. Il n'a pas changé d'avis depuis, et ses convictions idéologiques profondes le rendent aussi impitoyable que déterminé.

Il se considère pourtant comme un intellectuel et peut livrer des joutes verbales interminables, mais ses arguments se limitent strictement aux formules marxistes/léninistes, auxquelles il adhère de façon aveugle. Les étrangers ne représentent aucune menace pour la Révolution, seulement l'opportunité d'exporter sa vérité.

Cela fait une trentaine d'années qu'il appartient à l'armée et il se soucie beaucoup moins des affaires des autres que ses rayures rouges du GPU le suggèrent.

Un mystère intéressant

Le lendemain matin, Ratzul et ses hommes sont partis avec les chevaux réservés. Un autre traîneau, plus léger, est arrivé, et trois des chevaux frais lui ont été attribués, ce qui contraint les investigateurs à une journée d'attente supplémentaire. Il est inutile de tenter de discuter ou de corrompre le personnel, qui ne révèle ni l'identité du mystérieux personnage ni ses activités.

En milieu de journée, le chef de relais se confond en excuses et attelle les chevaux manquants aux troïkas de l'expédition. Il ne donne aucune explication, et on ne voit nulle part trace du propriétaire du véhicule léger. Grigory Borisovich a involontairement rattrapé ceux qu'il surveille.

Si les investigateurs se montrent curieux, un jet réussi en Trouver Objet Caché ou en Ecouter (compétences réduites de moitié) leur permet de l'entrevoir ou d'entendre son nom. Ils ne peuvent apprendre ce que signifie sa présence, car il est beaucoup trop prudent. Bientôt, les personnages glissent de nouveau sur le fleuve gelé.

Vitimsk

Bien que complètement figé, le confluent du Vitim et de la Lena est marqué par d'immenses murs et pointes de glace qui

Les bandits

La vie est forcément dure en Sibérie, mais elle l'est plus encore pour les bandits qui hantent les fleuves en hiver que pour n'importe qui d'autre. A cause de la menace que constitue l'Armée Rouge, ils doivent sans cesse déplacer leurs campements, et leurs incursions dans les villes sont de plus en plus dangereuses, le GPU étant de plus en plus efficace. Pourtant, grâce à la prospérité qui s'installe doucement, leurs affaires n'ont jamais été meilleures, en particulier autour du Vitim.

Le développement de la Sibérie implique un accroissement constant du nombre des traîneaux transportant les payes, le ravitaillement et l'or des mines avoisinantes. Les villes, toujours plus importantes, attirent des voyageurs plus riches et multiplient les lieux où on peut transformer leurs biens en argent.

Les bandits sibériens sont des gens désespérés qui tuent sans hésitation. Leur activité leur ayant de tout temps valu le privilège d'être abattus à vue ou torturés à mort pour les informations qu'ils peuvent fournir, le meurtre ne leur est donc pas interdit. Certains sont des prisonniers en fuite, des exilés, d'anciens résistants, d'autres tout simplement des Yakoutes hors-la-loi ou des Bouriates aimant l'argent facile. Leur vie est courte et faite d'opportunités. Quand ils interceptent les traîneaux qui circulent en hiver, les vêtements et la nourriture les intéressent autant que les chevaux et l'or.

s'élancent vers le ciel en plein milieu du fleuve. La petite ville de Vitimsk se dresse sur la rive opposée, important point de ravitaillement pour les voyageurs de la Lena depuis des siècles.

Ceux qui ont obtenu des permis de port d'armes signés de Ratzul peuvent acheter des fusils à un coup ou des fusils de chasse à canon double. Les munitions sont coûteuses et de qualité incertaine ; ajoutez +3 à la valeur d'enrayement pour toutes celles acquises ici. Faites votre choix parmi les éléments appropriés présentés dans les règles. Les prix sont tous doublés, mais une bouteille de vodka ou deux les feront considérablement baisser.

Les bandits du fleuve Lena

Après Vitimsk, il faut parcourir 192 kilomètres sur la Lena. La vitesse y est très élevée, et les conducteurs se livrent à une course audacieuse, faisant slalomer brutalement les troïkas qui bondissent d'un côté à l'autre en évitant les mortelles saillies de glace.

Vers le soir, ils arrivent au niveau d'un traîneau moins chanceux, les patins brisés éclairés par le soleil couchant. Un homme, seul, fait des signes au véhicule de tête. La réussite d'un premier jet en Trouver Objet Caché, dirigé vers l'accidenté, fait réaliser qu'il paraît incroyablement robuste. Celle d'un deuxième, ou d'un tirage sous l'INT x 3, en regardant les environs permet de noter les reflets du soleil sur le canon d'un fusil levé dans la neige, bien après l'épave.

Le conducteur de tête refuse de s'arrêter. Toutefois, si les investigateurs n'ont pas repéré les bandits, les traîneaux sont toujours à découvert au moment où l'attaque est lancée ; la première salve abat alors un des chevaux de la troïka de Chance et fait perdre le contrôle des autres.

Deux hommes sont cachés derrière le véhicule renversé, chacun avec un fusil de .30-06. Trois autres sont tapis dans la neige à proximité. Un des deux premiers possède en outre un revolver .45, de même que celui qui a fait signe à l'expédition.

Les conducteurs disposent d'un fusil de chasse non chargé et d'un sac de munitions rangés sous leur siège. Les brigands abattent juste assez de chevaux pour immobiliser le convoi, tirant également sur tout passager armé. Si les investigateurs se rendent, leurs attaquants exécutent le conducteur de tête et interrogent les autres. Ils veulent de l'or, de l'argent, des chevaux et tous les biens des voyageurs ayant quelque valeur. Après avoir fait prisonniers les membres de l'expédition, ils se servent des conducteurs comme intermédiaires pour envoyer une demande de rançon aux autorités de Vitimsk. Deux chevaux les attendent sur la rive opposée, ainsi que des réserves de munitions et un peu d'or.

En cas de capture, Ratzul et ses hommes viennent délivrer les investigateurs au bout de deux jours, que les malheureux passent dans le froid en compagnie des bandits. Quand il charge vers le camp, un sabre dans une main, un énorme Mauser dans l'autre, l'officier ressemble à un personnage de légende.

Il salue les prisonniers libérés et les ramène à Vitimsk, où ils peuvent se remettre et renouveler leur matériel.

Le guide

Le groupe finit par atteindre un petit relais à l'embouchure d'un affluent mineur de la Lena. Le village mentionné par Stadling se trouve à 240 kilomètres en remontant cette rivière, au-delà de l'immense vallée du fleuve. Aucun service régulier ne dessert cette zone. L'expédition est contrainte d'attendre deux jours qu'arrive un guide yakoute onéreux, connu du chef de halte, avec des rennes et des conducteurs de même origine prêts à emmener les étrangers vers le nord. Le guide se nomme Taksa.

Taksa


Taksa

C'est en fait un métis, moitié russe et moitié yakoute, ce qui lui vaut de de subir (situation classique) la méfiance de tous. Il vit seul, travaille comme interprète, guide et pisteur pour les Soviétiques, et comme conducteur de traîneau si nécessaire. Sa réputation, justifiée, s'est étendue tout au long de la Lena et du Vitim, car il est digne de confiance et mérite le salaire exigé.

Mais il a également conscience de sa propre mortalité ; il préférerait trahir que mourir et est assez malin pour le faire à partir d'un certain prix. Si la situation des investigateurs devient délicate, il s'éclipsera discrètement et se fondra dans la nuit.

L'aide qu'il apporte dans la chasse aux bandits lui vaut de bénéficier d'un permis de port d'armes. Il est toujours armé.

Les Yakoutes

Même avec l'aide de Taksa, la progression est lente. La rivière serpente au milieu d'une neige vierge qui n'avait pas encore connu de traîneau, et les rennes sont moins résistants et puissants que les chevaux d'attelage.

Le guide assurant la traduction du russe en yakoute, les voyageurs apprennent facilement où est situé le village décrit par Stadling. Les communautés sont désignées par le nom de leur chaman ; bien que celui qui s'était lié avec l'Anglais ait maintenant disparu, les gens se souviennent encore des deux hommes. Le nouveau chaman, un jeune homme nommé Kiutl, n'était qu'un enfant au moment de la venue de Stadling.

Deux nouvelles journées s'écoulent, puis les traîneaux s'arrêtent enfin dans un minuscule village tout proche de la rivière. Chance gesticule en direction du demi-cercle formé par une douzaine de toits qui s'élèvent à un mètre à peine au-dessus de la neige, du grand enclos où sont enfermés les rennes, des hommes et des chiens rassemblés qui examinent le convoi. *"Nous y sommes."*

Le village de Kiutl

La moitié des petites huttes servent d'entrepôts. Kiutl et les siens vivent dans la plus grande, qui fait également office de salle de réunion. Les autres, toutes de taille identique, abritent chacune une famille. Les enfants s'en vont quand ils sont en âge de fonder leur propre famille et construisent alors une hutte. Les villageois sont d'âge variable, de l'enfant à naître à l'ancien. Les aînés sont trois femmes, qui se chargent de faire respecter les traditions.

La routine quotidienne hivernale est empreinte de lenteur. Le temps est consacré à nourrir les rennes, jouer avec les chiens, rassembler le bois, fumer des pipes, parler, écouter, être ensemble et simplement se reposer après le dur labeur de l'automne. C'est un rythme très paisible.

Malgré son éloignement, l'influence de Moscou est sensible jusqu'ici. La monnaie locale est le rouble, et les seuls fusils sont ceux des arrivants. Taksa les avertit que vendre ou donner des armes à son peuple est un délit passible de mort.

Les Yakoutes sont de petite taille et travailleurs, proches des Aléoutes ou des autres peuplades du grand Nord. Ils vivent de chasse et de cueillette, dans les steppes et les forêts de la Sibérie centrale et du nord, mais ne sauraient se passer des rennes, qui leur fournissent lait, viande, vêtements et abris. La déforestation et l'expansion des Russes et des Bouriates les ont repoussés aux limites de leur ancien domaine.

Kiutl


Kiutl

C'est le jeune successeur du chaman dont Jonas Stadling parle dans ses écrits et avec lequel il avait lié amitié. Il est en charge du bien-être spirituel et matériel de l'ensemble de la communauté, car la survie des habitants de son village repose sur sa capacité à apaiser Tabba et les autres esprits des saisons. Cette responsabilité a fait de lui un habile négociateur, qui doit composer entre les offrandes exigées par Tabba et les besoins de ses frères, préserver son autorité sans s'aliéner les femmes qui veillent au maintien des traditions, et veiller sur le hameau malgré la mainmise des Russes.

Les nouveaux arrivants sont pour lui précieux, car leur présence, leur puissance et leur intérêt semblent amoindrir l'influence des autres étrangers. Aussi est-il disponible pour le groupe, qu'il aide du mieux qu'il peut, y compris en atténuant la méfiance des autres Yakoutes. Mais son village reste prioritaire.

Les vêtements qu'il porte en hiver, en peau de caribou, ne se différencient de ceux du reste de la tribu que par l'emblème cousu sur le devant de son manteau : une croix aux branches pointues, symbolisant les saisons et le cosmos.

Accueil chaleureux

Le sourire étincelant de Chance, qui se présente comme un grand ami de Stadling, et la multitude des cadeaux qui surgissent des véhicules, permettent à l'expédition d'être chaleureusement accueillie. L'attitude des Yakoutes est totalement à l'opposée à la suspicion maussade que manifestent la plupart des Russes de la région. Les dix-neuf habitants sortent pour examiner les énormes traîneaux.

Les petits villageois bavardent aimablement dans leur langue, discutant du temps, des vêtements des arrivants, proposant leurs conseils sur l'établissement du campement, examinant tout et flirtant même timidement avec les plus jeunes participants de l'expédition. Avec leur aide et quelques peaux supplémentaires, les traîneaux sont transformés en huttes improvisées avant la tombée de la nuit et les rennes installés dans un enclos.

Les huttes, en partie creusées dans la terre, sont formées d'un grand nombre de peaux tendues sur un cadre de bois souple. Tout le monde s'entasse dans la plus vaste pour voir les étrangers, y compris les conducteurs. L'habitation n'est pas seulement pleine de gens, mais aussi des odeurs intenses des rennes, des humains et de la fumée des pipes. Le chaman dirige le tout, quoique trois vieilles femmes paraissent avoir autant d'autorité que lui.

Après les présentations officielles, les visiteurs se voient souhaiter la bienvenue par des offrandes de nourriture. Les "vrais" étrangers sont accueillis avec beaucoup plus d'enthousiasme que les conducteurs yakoutes et le guide, originaires d'autres villages isolés. Durant la réunion, on échange des histoires et Chance relate leur voyage, qui s'intègre au folklore hivernal du peuple de Kiutl.

Tard dans la nuit, les anciens racontent tout le cycle mythique du village — pour la plus grande joie de Chance et de ceux qui partagent ses passions mais le plus grand ennui des conducteurs et, peut-être, des investigateurs. Demandez à ceux qui se dirigent vers l'extérieur d'Ecouter. En cas de réussite, ils remarquent le bref appel lointain de quelque bête sauvage. Un bon jet en Histoire Naturelle permet de l'associer aux cris de certains singes. Un peu plus tard, un hurlement semblable lui répond. On n'entend ensuite plus que le vent qui, par moments, leur ressemble.

Le dieu de l'hiver

Les conducteurs retournent dans leurs villages le lendemain en emmenant quelques rennes, mais ils en laissent assez pour tirer les traîneaux. Taksa reste avec l'expédition pour servir d'interprète et de guide.

Chance passe la plus grande partie de la journée à parler du savoir local avec Kiutl et les trois vieilles femmes. Bien qu'il soit principalement intéressé par le dieu de l'hiver, Tabba, les aînées tiennent à expliquer le soleil, la lune et beaucoup d'autres choses simples avant d'en venir à Tabba.

Ce dernier est le Protecteur, le Fils des Etoiles qui chasse les Trois Vents et le Ciel Obscur, qui combat le mal de la Blancheur, qui guérit celui aveuglé par la neige, qui reconduit chez eux ceux qui sont perdus et ramène le chasseur mort. Sa personnalité est complexe. C'est un protecteur, mais pas un ami.

Les investigateurs présents quand le professeur se fait expliquer le dieu peuvent remarquer l'attitude des vieilles femmes tandis que Kiutl parle. La réussite successive d'un jet en Idée ou en Trouver Objet Caché et d'un autre en Psychologie révèle qu'elles ont peur du dieu de l'hiver et qu'elles redoutent que le chaman en dise trop.

Les rites destinés à Tabba se déroulent un jour avant la pleine lune, soit dans une semaine. Kiutl invite les étrangers à y assister car ils sont célébrés au village. Les offrandes sont ensuite emportées et abandonnées au pied d'un arbre sacré, loin de là.

Des traces dans la neige

A force de le supplier, Chance convainc le chaman de l'emmener voir le fameux arbre sacré. Il espère y découvrir des traces laissées par les créatures gigantesques qu'il recherche et demande à ses compagnons de venir.

On ne peut s'y rendre qu'à dos de renne ou à pied, mais les personnes de TAI supérieure à 15 sont trop lourdes pour les bêtes (le professeur est également concerné) ; elles doivent se contenter de raquettes. Le lieu sacré est simplement un arbre robuste de la forêt venteuse qui se trouve à un kilomètre et demi du village, sur une hauteur.

Kiutl est catégorique : personne ne doit s'en approcher à moins de dix pas, sauf la nuit de la cérémonie. Les investigateurs sont autrement libres d'examiner les environs. La réussite d'un jet en Trouver Objet Caché dirigé vers l'arbre permet d'entrevoir sur son tronc épais des marques, qu'on peut attribuer aux griffes d'un grand singe avec un jet réussi en Biologie ou en Histoire Naturelle.

De petits monticules couverts de neige entourent le végétal. Kiutl explique que ce sont les restes de la dernière offrande. La neige a fondu par endroits, révélant de menus objets et des os. Presque tout a été brisé.

Chance demande aux personnages de procéder à un examen minutieux autour du périmètre sacré pour trouver des traces de giganteus, ce qui prend une bonne heure. Ceux qui bénéficient d'un jet réussi à la fois en Chance et en Suivre une Piste ou Trouver Objet Caché obtiennent des résultats : ils découvrent des empreintes que la neige récemment tombée a presque effacées, mais qui n'ont de toute évidence pas été faites par des pieds humains ou les bottes des villageois. Un jet réussi en Biologie ou en Histoire Naturelle indique qu'elles sont dues à un bipède de grande taille aux pattes de type simiesque.

La neige et le vent les ont estompées, empêchant de les suivre très longtemps. Un jet réussi en Idée peut cependant révéler qu'elles partent dans une direction diamétralement opposée à celle du hameau, vers des collines peu élevées.

L'équipe retrouve la petite communauté quand le soleil commence à disparaître. Chance, excité par ses découvertes (quelles qu'elles soient), passe une grande partie de la soirée à discuter avec Kiutl et Taksa. Il déconseille formellement toute visite nocturne au site sacré, dans le cas où quelqu'un proposerait une telle excursion.

De nouvelles traces

Trois nuits avant la cérémonie, les chiens réveillent tout le village par leurs aboiements. Quiconque quitte rapidement l'abri des traîneaux pour se retrouver dans la nuit glaciale bénéficie d'un jet en Trouver Objet Caché ; en cas de réussite, il aperçoit deux hommes à pied qui s'éloignent de la clairière. S'ils sont poursuivis, ils montent sur leurs chevaux, qui attendent à proximité. On n'en distingue que l'éclat du métal, et des vêtements qui ne ressemblent en rien à ceux des Yakoutes. Les seuls bruits provenant de l'intérieur des huttes sont les hurlements des chiens, et leurs autres occupants sont trop lents pour voir les intrus.

Au matin, avec un jet réussi en Suivre une Piste, on découvre les marques laissées par une paire de bottes du type utilisé dans l'Armée Rouge. Réussir cinq fois d'affilée à Suivre une Piste permet de remonter jusqu'au campement de Grigory Borisovich, installé à deux heures de marche en aval de la rivière. Si les personnages arrivent jusqu'à lui, accordez-leur un jet en Trouver Objet Caché pour repérer Ablamov avant qu'il ne les voie. Son aide de camp porte ouvertement un pistolet automatique, un fusil .30-06 et arbore une expression vicieuse.



Le blanc est la couleur de la mort.

La veille de la cérémonie, les chiens meurent suite à un empoisonnement à l'arsenic qu'on reconnaît grâce à la réussite d'un jet en Médecine. S'il est évident qu'ils ont mangé de la viande empoisonnée lors de leurs promenades matinales, il est impossible de deviner où ils l'ont trouvée. C'est, bien entendu, le travail de Borisovich, qui a ainsi rendu le village plus facile à espionner.

Au Gardien de décider si toutes les bêtes sont condamnées ou non, mais même si c'est le cas, des jets réussis en Histoire Naturelle ou en Médecine permettent d'atténuer leurs souffrances, ce qui vaut la reconnaissance des Yakoutes éplorés. Il est aussi possible que les chiens les plus faibles ne soient que malades et s'en sortent, les plus forts ayant accaparé presque toute la nourriture.

Certains villageois reprochent cela à Chance et ses compagnons. Un événement aussi horrible à la veille de la cérémonie est un mauvais présage. L'un d'eux demande le départ de l'expédition et les autres se montrent bientôt hostiles. Kiutl finit par organiser une réunion où tout le monde est convié. Taksa est très nerveux. A ses yeux, ces gens sont rétrogrades et dangereux et, en plus, ils ne l'apprécient pas.

Au cours de la réunion, la population fait diverses suggestions, depuis augmenter l'importance de l'offrande jusqu'à y ajouter les étrangers en prime. Cette dernière idée est toutefois rapidement repoussée. Seuls des jets réussis en Persuasion empêchent Chance d'exploser de colère et les villageois de chasser leurs invités à la pointe de leurs lances. Kiutl propose finalement un compromis. L'expédition peut rester, mais doit participer activement au rituel et faire des offrandes généreuses. Taksa n'étant toutefois ni un membre de la tribu ni un hôte honoré, il doit partir et, trop heureux, s'exécute le matin même.

L'offrande au dieu de l'hiver

Durant l'après-midi, les villageois se rassemblent dans la hutte de Kiutl pour la cérémonie de l'hiver. Ils se placent en demi-cercle autour d'un immense tapis de cuir en forme d'étoile à sept branches sur lequel est placée une corne d'abondance remplie de nourritures diverses et de colifichets, y compris tous les dons des visiteurs. Le rituel, très long, dure jusqu'à ce que le soleil touche l'horizon. Le morceau de cuir est alors glissé dans un grand sac brodé de symboles et dessins, certains représentant Tabba, un bipède géant d'environ huit fois la taille des silhouettes humaines qui l'entourent.

Le sac est installé entre deux rennes chargés de le transporter jusqu'à l'arbre sacré, deux hommes jeunes guidant les bêtes dans les ténèbres grandissantes.

Chance étant convaincu qu'un giganteus va venir s'emparer de l'offrande, il se prépare pour la capture ; les investigateurs font de même. Le groupe retourne vers le lieu sacré dès que la nuit tombe. La lune brille et, dans le vent léger, les ombres des arbres semblent plus danser que les arbres eux-mêmes. Le professeur porte le fusil chargé au tranquillisant ainsi que des fléchettes de réserve. Il a l'intention de maintenir la bête droguée, entourée de glace, dans la plus grande des malles et si possible de la ramener vivante.

L'attente dure deux interminables heures glaciales, au cours desquelles les souvenirs oubliés de la purga reviennent au grand galop.

Des hommes des neiges au clair de lune

Une immense silhouette blanche s'approche enfin de l'arbre en tirant un traîneau grossier. Elle ne prête nulle attention aux guetteurs, même s'ils sont mal dissimulés. Mais tandis que leur attention est rivée sur elle, une autre créature se glisse silencieusement derrière eux, se fondant dans les ombres. Avant que Chance ait l'occasion de tirer sur la première, la deuxième se dresse derrière lui — tel un amas de neige vivante. Elle attaque en poussant un rugissement à glacer le sang,

du haut de ses 2,70 m, avec ses mâchoires monstrueuses, ses terrifiantes canines blanches et ses énormes bras écartés. La lune danse horriblement dans ses yeux. Cette vision fait perdre 0/1D8 points de SAN.

Chance, terrifié, lâche le fusil, qui tombe dans la neige. Il reste figé juste assez longtemps pour que la créature referme sur lui ses mains gigantesques et lui torde le cou dans un craquement écœurant. Jetant son cadavre de côté comme une poupée, la bête se tourne alors vers les investigateurs.

Quelqu'un doté de réflexes rapides peut attraper le fusil avant que l'adversaire n'agisse à nouveau en réussissant un jet de DEX x 5. Tout giganteus atteint par une fléchette combat durant 2D4 rounds avant de s'écrouler, ses compétences diminuant de 5% par round.

Le premier abandonne son traîneau et charge dans la neige avec un hurlement terrifiant. Une fois blessés, les monstres abandonnent le combat et se fondent dans le paysage, camouflés par la neige, les arbres et la nuit.

La mort de Chance

La façon dont les investigateurs réagissent à la mort de Chance dépend de la nature de leurs relations. Sont-ils tristes, désorientés, peinés, horrifiés ou soulagés ? La quantité de SAN qu'ils risquent de perdre est entièrement fonction de la manière dont ils percevaient leur compagnon. Ont-ils l'intention de poursuivre son œuvre, ou leur première réaction est-elle de lui faire les poches et de fuir le pays ?

Quand ils ont vaincu ou fait fuir les créatures, le froid les oblige à retourner s'abriter au village. S'ils en ont drogué ou tué une, il leur faut confronter avec succès leurs FOR combinées à la TAI de la bête sur la Table de Résistance pour la traîner jusque-là.

Il serait en outre logique qu'ils rapatrient Chance afin qu'il reçoive une sépulture décente. Tout cadavre abandonné sur place aura disparu le lendemain, que ce soit celui d'un humain ou d'un homme des neiges.

S'ils ramènent ouvertement un de ces derniers avec eux, ils horrifient les Yakoutes qui réagissent avec une hostilité vengeresse. Les personnages doivent alors fuir en abandonnant tous leurs biens ou massacrer le hameau entier, car ses habitants combattent tous jusqu'au dernier enfant.

Arrestation à la pointe du fusil

Grigory Borisovich et son aide de camp attendent leur retour juste en dehors du village. Ils ont déjà intercepté Taksa alors qu'il rentrait chez lui et lui ont soutiré tout ce qu'il savait.

Borisovich arrête les investigateurs en les menaçant de son fusil et en profitant de leur surprise. Il tire sur ceux qui tentent de sortir leurs armes ou qui opposent la moindre résistance et enchaîne tout le monde. Les charges sont nombreuses : peut-être l'oubli d'une visite au quartier général de Bodaibo, entrée dans le pays sous de faux prétextes, conspiration en vue de tromper les classes ouvrières, association avec des malfaiteurs, instigation à la rébellion, conspiration contre-révolutionnaire, résistance à l'arrestation, etc. S'il découvre le corps de Chance, il pourra même y ajouter un homicide.

Après 4 800 kilomètres et une semaine d'attente dans la neige, Borisovich veut des réponses. Il réquisitionne la hutte de Kiutl et se met au travail : il fouille les affaires des prisonniers, les interroge individuellement, les bat, menace d'abattre leurs compagnons à moins qu'ils ne révèlent la nature du complot et l'identité des conspirateurs, etc. La violence de ses tortures et les traumatismes qu'elles provoquent justifient une perte de 1/1D4 points de SAN et de 1D3 Points de Vie. En cas d'échec à un jet de SAN, l'investigateur concerné avoue à Grigory Borisovich ce qu'il veut entendre. Le Soviétique dispose déjà des aveux signés de Taksa sur les activités contre-révolutionnaires du groupe, et il compte bien obtenir un document similaire de chaque étranger.

Dès qu'il dispose des informations nécessaires pour établir son dossier, Grigory Borisovich se prépare à emmener ses prisonniers (avec leurs possessions) jusqu'à Bodaibo, pour leur faire subir de nouveaux interrogatoires et les incarcérer. S'ils ont attrapé un des giganteus, l'officier leur annonce la saisie de leur trophée, prenant on ne sait trop comment cette masse blanche poilue pour un petit ours polaire.

Transporter un giganteus

Le transport d'un cadavre ne pose pas de problème si on le garde dans la glace. Une créature vivante est plus délicate à emmener et il faut la surveiller.

Chance avait prévu assez de tranquillisant (2 litres ou 2 000 cm³) pour maintenir un giganteus groggy durant des mois, mais les bidons ne sont pas étiquetés. L'estimation du dosage correct nécessite un jet réussi en Pharmacologie ; Chance, dans ses notes, indiquait toutefois qu'il suffirait sans doute de 10 cm³ toutes les 8 heures, à condition que la bête soit entourée de glace, pour ralentir la circulation. A température ambiante, estimait-il, la dose devrait être doublée. Le froid ralentit également les hémorragies en cas de blessure. Chacune des seringues hypodermiques a une capacité de 50 cm³.

Une injection trop importante peut induire le coma, des dommages cérébraux et même la mort. Trop faible, et la créature commence à bouger douze heures après l'administration de la dernière dose correcte et risque de s'enfuir ou de devenir enragée.

L'atrophie musculaire réduit sa FOR et ses Points de Vie d'un point tous les deux jours passés sous l'influence de la drogue, sans pourtant les faire descendre en dessous du quart de leur valeur initiale. Le phénomène est deux fois plus rapide en l'absence de réfrigération.

Représailles

Cette même nuit, huit giganteus se lancent à la poursuite des profanateurs, qu'ils soient en route vers la Lena ou se trouvent encore dans le village de Kiutl. Munis de gourdins, ils jaillissent silencieusement de la nuit pour capturer le plus d'humains possible, quitte à les assommer. Ils brisent toutes leurs armes, sauf celles encore dans les traîneaux, et les jettent au loin.

Si Ablamov et son aide de camp sont présents, ils ne réalisent pas à quoi ils ont affaire et sont tués au cours de la bataille.

Les troïkas (avec leur chargement et les animaux de trait nécessaires) servent à emmener les captifs. Inutile de tenter de s'enfuir : seuls les yetis, avec leurs pattes immenses, sont capables de progresser rapidement dans la neige profonde. Ils récupèrent les corps de leurs compagnons, ou leurs éventuels morceaux, et les portent respectueusement.

Le voyage, abominable, durant lequel dominent l'odeur et le langage râpeux des ravisseurs, entraîne les investigateurs à une demi-journée du village de Kiutl. Les humains sont surveillés, mais ils peuvent se nourrir à partir de ce qu'ils trouvent dans les véhicules. Les bêtes géantes communiquent par un système simple de grognements. Elles finissent par quitter le cours d'eau gelée pour s'enfoncer dans la forêt.

Les cavernes d'Angara

A environ une heure de la rivière, une simple fente dans une paroi rocheuse s'avère être l'entrée d'une grotte. Après tant de blancheur immaculée et de froid engourdissant, les investigateurs pénètrent en un lieu à l'air immobile, où règnent de noirs échos.

Des giganteus montent la garde juste à l'intérieur ; ils se précipitent pour aider leurs frères tombés ou montrer leurs horribles dents aux captifs. Les traîneaux et les rennes restent à l'entrée, tandis que les prisonniers sont transportés, traînés ou poussés en avant. La caverne descend en pente douce, la température naturelle de la terre (11°C) réchauffant peu à peu



les humains. Des foyers rougeoyants marquent les intersections des tunnels, d'origine naturelle, qui s'enfoncent dans diverses directions.

Les malheureux se trouvent maintenant dans le Bouclier d'Angara, un des plus anciens blocs continentaux de la planète, l'endroit où s'est écrasée une grande météorite en 1908.

Leur geôle est improvisée : ils sont littéralement jetés dans une grotte en cul-de-sac, surveillée par deux gardes armés de lances terminées par des os. S'ils n'ont pas été capturés dans le village de Kiutl, ils en retrouvent la plupart des habitants (dont le chaman), certains inconscients, d'autres meurtris, la plupart en train de pleurer et de prier. Dans le cas contraire, il y a là d'autres Yakoutes, qu'ils ne connaissent pas.

Il est difficile d'explorer les lieux avec pour seul éclairage le feu vacillant à l'extérieur. La caverne se resserre vite pour ne plus former qu'une mince fissure. Avec un bon jet en Ecouter, on peut entendre les sifflements de l'air dans ce passage étroit. Toute tentative d'évasion est récompensée par une bonne raclée. Si les fugitifs parviennent à échapper aux deux premiers gardes, ils rencontrent au moins un autre giganteus en cours de route, plus ceux de l'entrée.

Le dieu des dieux

Au bout de huit heures passées dans les ténèbres, les personnages tressaillent lorsqu'un rugissement triste et ondoyant s'insinue jusqu'à eux. Il faut réussir un jet en Ecouter pour l'entendre au premier abord, mais il augmente progressivement d'intensité et devient vite parfaitement audible. Une torche s'approche bientôt, des mots rugueux écorchent l'oreille des humains, et une femelle portant une cape rouge sang s'avance impérialement. Elle place la torche devant le visage de chaque prisonnier pour le fixer droit dans les yeux. Son pelage est immaculé, ses griffes allongées aussi affûtées que des rasoirs et son haleine chargée d'une puanteur immonde. Après avoir jaugé les captifs, elle retourne auprès du plus âgé (une des trois vieilles femmes) et, arborant un sourire abominable, fait signe à un garde d'emmener la malheureuse défaillante.

La prêtresse partie, le rugissement se fait rapidement plus puissant mais reste inidentifiable. Alors qu'il semble atteindre un crescendo maléfique, six créatures armées de lances viennent chercher les autres prisonniers. Quiconque tente de quitter le groupe est frappé à la tête, quitte à être assommé. Les humains sont entraînés dans les profondeurs des cavernes, vers le rugissement infini et une lueur rouge foncé. Peu après, ils pénètrent dans une immense grotte.

Une épaisse fumée rouge la remplit, produite par sept brasiers allumés sur son pourtour. Un hurlement retentit, inhumain et pourtant horriblement humain, poussé par la vieille Yakoute qui est au cœur du rituel. Plus de quarante créatures sont agenouillées au coude à coude, la gueule béante d'extase, produisant l'assourdissant rugissement rythmique. La prêtresse se tient au centre du cercle ainsi formé, le pelage éclaboussé de sang, les bras tendus en avant. Tous les giganteus tombés devant l'expédition de Chance lui font face, couverts de sang, les blessés à genoux, les morts ou les mourants sur des bières de bois. Les cadavres démembrés ont été réassemblés du mieux possible. La réussite d'un jet en Occultisme confirme qu'il s'agit là d'une cérémonie de guérison et de vengeance.

Au milieu de la salle, un tourbillon de pierre figé s'enfonce dans le sol ; ses parois sont couvertes d'un mélange de mucus, de sang et de morceaux de chair. Un assistant place les captifs en file indienne, apparemment en ordre décroissant d'âge, et les fait avancer à travers le cercle d'adorateurs.

La vieille femme en tête de la file est poussée en avant et projetée vers l'entonnoir par la prêtresse, tandis que le rugissement devient dément. La victime, qui se débattait quelques instants auparavant, se raidit, le regard fixé sur le cœur du vortex. Un épais tentacule en jaillit pour plonger dans sa poitrine, projetant du sang et des entrailles sur l'officiante et les créatures les plus proches. Puis d'autres appendices apparaissent et pompent bruyamment les fluides restants, en même temps qu'un grand Chthonien adulte passe la tête dans la salle (perte de 1D3/1D20 points de SAN).

Les gardes guident les humains et les empêchent de fuir vers les issues tandis que le monstre vient à leur rencontre. La prêtresse, le regard perdu, hausse sa voix gutturale jusqu'à atteindre un crescendo assourdissant, tout en gesticulant frénétiquement en direction du sacrifice humain qu'elle fait à son dieu.

Le don de la guérisseuse

Au moment où la gueule du Chthonien s'ouvre, accordez à l'investigateur qui porte le talisman d'Ina un jet sous son POU x 5. S'il le réussit, il remarque que le pendentif est devenu chaud et pulse légèrement. Un tirage sous son INT x 5 l'amène à la conclusion que l'objet pourrait offrir une protection contre la monstruosité.

S'il est présenté au Chthonien avec un jet réussi en POU x 5, ou si son porteur est consommé, il explose en produisant un éclair argenté fulgurant. La réaction est instantanée. Le monstre se jette contre le mur opposé en tentant de fuir puis plonge comme un fou dans le tourbillon où il rebondit d'un côté à l'autre. La caverne se met à trembler sous la violence des impacts.

Humains et giganteus s'enfuient, tandis que des plaques de granit dégringolent un peu partout. Sortir de là sans être atteint par un de ces morceaux de roche, qui infligent 1D8 points de dommages, requiert la réussite d'un jet en DEX x 4.

La lune, presque pleine, illumine l'entrée du réseau souterrain et guide les investigateurs vers la sortie. Les traîneaux sont intacts et un renne pour chaque est attaché à proximité, l'autre ayant été abattu.

Un des giganteus décide de se lancer à la poursuite des fugitifs.

Quitter Angara

Les personnages se retrouvent donc avec leurs traîneaux, quelques rennes, des réserves et un yeti enragé à affronter. S'ils réussissent à le vaincre ou à le tuer, ils auront le temps de s'éloigner, de se reposer, de renouveler leurs provisions et de réfléchir à ce qu'ils vont faire.

Les traces laissées huit heures plus tôt n'ont pas encore été effacées par le vent. Un unique renne peut traîner une troïka, si elle ne contient pas trop de passagers. Avec de la chance ou un guide yakoute, ils atteignent un village situé à un peu plus d'une journée vers le sud. Celui de Kiutl était plus proche, mais il est maintenant démoli et désert. Ensuite, n'importe quelle rivière les ramène vers la Lena en trois jours, un peu plus en l'absence d'un conducteur expérimenté.

Ces trois jours sont d'un calme reposant. La disparition de leur dieu a plongé les giganteus dans un grand trouble émotionnel. Les fugitifs ne le savent évidement pas ; la nuit, ils épient les bruits étranges portés par le vent et observent avec anxiété les ombres mouvantes et les souches de grands arbres. Ceux qui parviennent à dormir méritent bien, après leur expérience dans les cavernes d'Angara, un ou deux cauchemars très réalistes. Dans la journée, les traces laissées par les lièvres des neiges leur rappellent fâcheusement des empreintes de yeti.

Le voyage de retour

L'immensité de la Lena et les traces profondes laissées par les traîneaux dans la glace offrent un spectacle à couper le souffle, quand on a passé plus d'une semaine dans l'arrière-pays sibérien. Le chef de relais chez qui les investigateurs ont rencontré Taksa semble surpris de leur retour. Des conducteurs et des chevaux frais sont cependant mis à leur disposition, et Vitimsk n'est qu'à une journée de voyage.

De là, ils peuvent regagner Tchita en onze jours, sauf imprévus. Quel que soit leur plan pour quitter la Sibérie, c'est le meilleur chemin à suivre. S'ils souhaitent pourtant éviter cette ville, ils doivent suivre la Lena jusqu'à Irkoutsk, le "Paris Sibérien", où ils rencontrent les mêmes problèmes.

Ils pourraient également se souvenir de Piotr Bootin, le chef de relais, au besoin à l'aide d'un jet réussi en Idée. Ses contacts sont en mesure de faire sortir clandestinement toute l'équipe du pays. A cause des rapports transmis par Borisovich, leurs chances avec les sinistres officiers du GPU des services d'émigration sont, en effet, extrêmement réduites.

De retour sur le Vitim

Le trajet est simple et rapide jusqu'à Bodaibo, où le chef de relais est un informateur du GPU. Il se montre soupçonneux, pose beaucoup de questions mais n'envoie toutefois pas de rapport, à moins que les étrangers ne perdent leur sang-froid.

Deux jours après le départ de Bodaibo, lorsque le trafic a beaucoup faibli, le conducteur de tête quitte brusquement le fleuve à mi-chemin entre deux relais. Les autres le suivent sans explication, souriants. Au bout de cinquante mètres, ils sortent des revolvers de calibre .45, avec l'intention d'abandonner les personnages et de s'emparer de leurs affaires. Le traîneau suivant n'arrive qu'au bout de trois heures glaciales, pratiquement à la nuit. Les engelures et l'hypothermie vont peut-être encore faire des ravages. S'il est possible de pourchasser les voleurs, cela prend néanmoins du temps.

La grise stagnation des camps de travail remplace enfin la rigueur frontalière de Bodaibo. Le retour des investigateurs plonge Piotr Bootin dans l'extase et il ressort sa vodka. Une fois convaincu qu'ils peuvent vraiment l'emmener au-delà de Tchita, il se met à organiser leur évasion avec détermination. L'ancienne route vers la côte orientale est à peine surveillée par le GPU...

Le voyage en traîneau dure alors près d'un mois, mais le train, si on le préfère, fourmille d'agents de l'Etat qui examinent méticuleusement tous les papiers. Si les fugitifs parviennent à la côte, Bootin connaît quelques contrebandiers qui font certainement encore des excursions à Yokohama.

Emprunter le Transsibérien

En première classe voyagent notamment un ingénieur minier juif, très bavard, et sa famille, un directeur de l'approvisionnement russe et son secrétaire, trois agents du GPU sous couverture et un officier de l'Armée Rouge très occupé avec sa maîtresse.

En deuxième classe, on trouve deux hommes d'affaires allemands, cinq étudiants chinois et les soldats accompagnant l'officier — des passagers grossiers, violents et bruyants — qui passent leur temps à jouer aux cartes et à tenter d'acheter discrètement de la vodka. Ils constituent un gibier de choix pour les pickpockets et les tricheurs professionnels.

Les événements de la première partie du voyage dépendent entièrement de l'attitude des investigateurs devant les questions anodines des agents du GPU et l'importune attention que leur prêtent parfois les soldats. Des réparations au niveau des attelages viennent parfois l'interrompre.

Au crépuscule du troisième jour, le train s'arrête lentement, bloqué par la neige dans un blizzard furieux. C'est le retour de la purga, revenue hanter les vivants. Tous les soldats se perdent à l'extérieur alors qu'ils cherchaient des camarades, mystérieusement disparus en tentant de dégager les voies. Le vent fouette les fenêtres, la neige enveloppe et tue de nombreux passagers, les fantômes des exilés errent dans les couloirs et éteignent les lumières. On peut se protéger de la neige en dressant des barricades et en faisant du feu, mais rien ne fait taire la voix des morts. A l'aube, les voies ont été dégagées par le vent, et les mécaniciens survivants conduisent le train vers le bord du plateau, hors de Sibérie.

Les voitures endommagées restent accrochées au convoi jusqu'à Khabarovsk, qu'on atteint le sixième jour. C'est le principal centre militaire de l'Extrême-Orient soviétique. Le personnel est remplacé, et parmi les nouveaux passagers, se trouvent plusieurs agents du GPU qui enquêtent sur l'incident de la purga.

Vassili Vassilievich, un débutant particulièrement irritant, s'attache aux pas des investigateurs et finit par dégainer son arme, cinq heures avant l'arrivée à Vladivostok, en exigeant de fouiller leurs bagages. Il compte amener ensuite les étrangers au quartier général, mais les régions traversées sont si désolées qu'il n'est pas difficile de se débarrasser de lui. S'il disparaît, les personnages disposent de deux jours avant que l'on fasse la corrélation et que des soldats se mettent à leur recherche.

Les choix de Tchita

La Shilka traversant Tchita, il n'est pas possible de contourner la ville en traîneau sans éveiller des soupçons qui mènent à l'arrestation. Bootin peut être caché dans un des véhicules grâce à un jet réussi en Dissimulation. Un échec risque cependant d'entraîner une poursuite mortelle. C'est un ancien criminel, qui n'est admis ni à Tchita, ni à nombres d'endroits situés sur la voie ferrée. Le GPU possède un épais dossier sur lui. La photo de Chance figurant sur son faux passeport doit être très sérieusement retouchée pour avoir un tant soit peu de ressemblance avec l'exilé hagard.

Tchita est d'un calme inquiétant. Deux hommes viennent d'y être pendus pour avoir volé dans des fourgons de marchandises, et leurs cadavres, raides comme des planches, se balancent dans le vent glacé à côté du poste de police. Un individu visiblement perturbé se précipite sur les arrivants, les examine et bredouille : *"Partez. Partez avant qu'il ne soit trop tard."*

De Tchita, les investigateurs peuvent suivre en traîneau la route de Vladivostok (28 jours) ou prendre le Transsibérien (8 jours, 142 roubles en première classe, 97 roubles en deuxième classe). Le train va également en Chine, mais en Mandchourie, les gardes sont redoutables de chaque côté de la frontière. Prendre la direction de l'ouest est pire encore, car cela rapproche de Moscou, où les contrôles et les uniformes à bandes rouges fourmillent véritablement.

Les conditions du voyage en train sont abordées en encadré. Le traîneau est plus lent mais plus sûr ; Bootin le recommande fortement.

En traîneau jusqu'à Vladivostok

Bien que les grands convois de transport postal et de marchandises qui autrefois sillonnaient cette région aient été remplacés par le Transsibérien, le train reste beaucoup trop onéreux pour la plupart des Sibériens ; c'est ainsi qu'un service de passagers moribond emprunte encore la grande route glacée. Les retards sont fréquents, mais le recours aux chevaux de propriétaires privés envisageable et l'intérêt pour la réglementation d'Etat faible. Cette route commerciale séculaire, qui a perdu son rôle de frontière, est bordée de nombreux poteaux télégraphiques et passe à côté de beaucoup de villages.

En six jours, la Shilka emmène les investigateurs jusqu'à l'Amour, frontière séparant la Chine de l'U.R.S.S. Une piste étroite circule autour des pics de glace qui marquent le confluent des deux cours d'eau ; le conducteur de tête prend toutefois une piste secondaire particulièrement utilisée qui rapproche de la rive, se dirigeant vers un petit autel de pierre soigneusement entretenu entouré de branches plantées dans la neige.

Les conducteurs débarrassent les vénérables sculptures de leur couverture blanche et font leurs suppliques, ce qui permet aux personnages de remarquer une petite alcôve maintenant vide. Leurs guides leur expliquent simplement qu'ils ont prié "pour notre protection". Un jet réussi en Anthropologie fait identifier un cérémonial de la religion populaire, avec des éléments bouddhistes, qui remonte au 7ème siècle.

Des Mongols vivent le long des impressionnantes falaises noires de l'Amour ; ils ne parlent presque pas le russe. Lorsque les voyageurs s'arrêtent après leur première journée sur ce fleuve, les traîneaux sont pris d'assaut par des malheureux émaciés qui mendient de la nourriture ou essayent de l'échanger contre ce qu'ils possèdent. Le chef de relais, un Russe, les chasse à l'aide de son pistolet et explique sèchement : *"Bien sûr qu'ils n'ont pas à manger. Ils ne devraient pas être là. Leur village a été déplacé jusqu'à la voie ferrée."*

Les troïkas laissées sans surveillance sont complètement vidées durant la nuit, mais la générosité des investigateurs, qu'elle soit intentionnelle ou non, leur vaut des bénédictions élaborées, dont des symboles tracés sur les véhicules, et de superbes objets de l'artisanat local. Ceux qui ont gardé un cœur de pierre héritent de symboles différents et d'une malédiction qui les suit jusqu'aux limites de la Sibérie.

Après deux jours sur l'Amour, les installations se détériorent radicalement. Le sol de pierre brute et les sifflements du vent remplacent les bancs de bois et la douce chaleur des relais précédents. Le passage dans ces haltes également nommées "les Péchés des Sept Cardinaux", correspond hélas à de lourdes chutes de neige.

Les conducteurs deviennent nerveux. Un jet réussi en Psychologie révèle qu'ils redoutent cette neige qui tombe. Au moment où apparaît le Grand Khingan, le bord du grand plateau sur lequel repose la Sibérie, elle se transforme en une purga qui obscurcit le ciel.

Les fantômes des exilés

Alors que les conducteurs incitent les chevaux à progresser malgré la neige aveuglante, d'étranges formes humaines apparaissent à quelque distance, dans la grisaille, tout autour des traîneaux. Un des conducteurs hoche la tête vers elles et hurle, la peur dans les yeux : *"Les Gardiens !"*

Les silhouettes sont bien réelles — vaporeuses, mais visibles par tous malgré la neige qui vole. Installées le long de la piste, elles se rapprochent jusqu'à ce que leurs visages hagards aux yeux vitreux soient discernables. Leurs murmures portés par le vent parlent de haine, de vengeance, de mort par le froid. Ce sont les exilés de Sibérie, dont les âmes se sont accumulées ici durant des siècles sous le joug des tsars et des officiers, les serviteurs de l'hiver sibérien et de la neige qui enveloppe tout de ses bras épouvantables.

Si les voyageurs ont été bénis par les villageois affamés rencontrés précédemment, la neige cinglante semble contourner les troïkas et les spectres restent à l'écart.

Dans le cas contraire, les murmures haineux atteignent un crescendo terrifiant et une neige à l'adhérence surnaturelle recouvre conducteurs et passagers, cherchant à s'insinuer dans les couvertures, gelant sur la peau et les vêtements. Les revenants demandent aux vivants de les rejoindre dans la blancheur, et ce phénomène coûte 0/1D3 points de SAN.

A moins de réussir un jet de 1D100 sous la CON x 2, tous les voyageurs perdent un Point de Vie à cause de l'hypothermie et un de CON suite aux engelures. Ce dernier est récupéré après une semaine de traitement et la réussite d'un jet sous la CON x 5. Sinon, cette baisse, définitive, s'accompagne d'une diminution de 1D3-1 points d'APP.

Le temps que les traîneaux assiégés suivent jusqu'au relais les poteaux télégraphiques à demi enfouis, la nuit tombe sur la tempête rageuse. Les conducteurs sont à moitié morts de froid. La cabane, d'une seule pièce, ne contient ni nourriture ni humain, mais son feu mourant en fait un paradis face à l'horreur extérieure. Le chef de relais, ébahi, revient au matin. Dans moins d'une journée, les voyageurs auront quitté la Sibérie.

Plus de neige

Contrastant avec leur périple en Sibérie, la descente depuis le Grand Khingan jusqu'à la ville de Blagovechtensk est très différente, avec son paysage lunaire de terre totalement dénuée de neige. L'Amour est malheureusement trop large et trop puissant pour former une voie praticable. Pour une somme rondelette, les traîneaux sont chargés dans des charrettes et transportés sur des routes accidentées durant trois jours de cahots, avant de retrouver une neige suffisante pour leurs patins.

Khabarovsk

Une semaine supplémentaire amène les investigateurs à Khabarovsk, petite ville proche du principal camp de la garnison orientale de l'Armée Rouge. Y passer exige une grande discrétion, du fait des nombreux gardes en quête de promotion qui s'y trouvent. La route de Vladivostok part ensuite vers le sud, le long de l'Oussouri, un fleuve calme et paisible.

Service d'Emigration de Vladivostok

Ici, il faut avoir beaucoup de chance et être très convaincants, mais cela ne suffit pas pour faire passer Bootin ou le corps entier d'un giganteus. Le Gardien doit décider si les rapports de Grigory Borisovich ont été ajoutés aux dossiers des investigateurs et à quel point les questions sur les disparitions de l'officier et de "Douglas Smith" sont perspicaces. On fait de toute façon passer les personnages sur le grill. S'ils craquent, ils peuvent commencer à préparer leur évasion d'un camp disciplinaire situé quelque part au-delà du Kirenga. S'ils parviennent à se montrer convaincants, récompensez-les d'un regard sceptique, un geste de la main et un "Merci de votre visite en Union Soviétique."



La purga

Quitter l'U.R.S.S.

A la fin du cinquième jour après le passage à Khabarovsk, Bootin fait quitter la route principale et emprunter un petit affluent serpentant à l'est de l'Oussari. L'expédition passe trois jours en montagne puis atteint un petit hameau où le vieillard proclame : "Plus de relais".

Les voyageurs passent la journée à discuter chevaux et conducteurs qui leur permettront de franchir un col et de redescendre vers le Pacifique. Ils se déplacent maintenant sur terre, et le vent marin souffle avec férocité. Au sommet du col, ils aperçoivent l'océan qui s'étend au-delà, surface noire sous le ciel gris ; les bourrasques glaciales leur brûlent le visage.

Le groupe campe au bas de la pente, sous des abris improvisés, parmi arbustes et broussailles. La nuit est peuplée d'échos. Les arbres craquent, les buissons grincent. Une odeur caustique, qui rappelle les cavernes d'Angara, enveloppe tout. Des animaux bondissent dans la neige à proximité, tels des géants qui marchent à grands pas.

Le lendemain, les voyageurs atteignent une ville côtière, Olga Bay, où Bootin les abandonne brusquement sans autre explication que : "Attendez". Il revient deux heures après et déclare aussi abruptement : "Nous partons ce soir".

A la nuit, le vieil homme emmène les investigateurs par un chemin détourné jusqu'aux soupçonneux contrebandiers qui patientent près des quais. Une demi-heure de traîneau sur la glace, et ils atteignent les eaux libres. Un cargo froid, tous feux éteints, les y attend et doit partir pour Yokohama dans l'heure.

De retour au pays

Il est facile de trouver un bateau reliant Yokohama à San Francisco, mais les investigateurs doivent sérieusement discuter pour avoir accès à sa partie réfrigérée s'ils rapportent un giganteus intact qu'ils veulent entreposer en toute sécurité. Dès qu'ils posent le pied sur le sol américain, leur aventure prend fin.

Accordez à tous les survivants 1D6 points de SAN pour être rentrés. S'ils ont sauvé Bootin, ils acquièrent 1D3 points supplémentaires pour avoir ouvert au vieillard une nouvelle vie.

S'ils ont avec eux un giganteus entier (mort ou vivant), leur célébrité est instantanée. Les services douaniers prennent immédiatement le relais et convoquent des spécialistes en tout genre, en essayant cependant de maintenir la plus grande discrétion autour de cette affaire. La fuite est toutefois très rapide : il s'ensuit une avalanche de journalistes, microphones, flashes, conférences de presse, contrats littéraires et débats radiophoniques. Si le Gardien tient à respecter la vérité historique, la créature est volée dès que la publicité initiale retombe. La presse classique l'oublie rapidement, mais d'autres gens s'intéressent encore beaucoup aux investigateurs qui, s'ils désirent donner à leurs activités une tournure professionnelle, connaissent un succès durable.

S'ils ne rapportent qu'une tête ou autre partie d'un corps, voire des photographies détaillées, ils peuvent les faire passer par la douane américaine. Les journaux montrent le même intérêt que pour un corps entier, mais la controverse ("gorille mutant", "rien ne prouve qu'il s'agisse d'un bipède") éloigne rapidement la presse la plus sérieuse. Les personnages n'en bénéficient pas moins, comme dans l'hypothèse précédente, d'une certaine publicité, et leurs affaires deviennent florissantes.

S'ils quittent l'U.R.S.S. les mains vides, la présence de tampons soviétiques sur leur passeport entraîne des interrogatoires et une enquête approfondie. Quelle était la vraie raison de leur voyage en U.R.S.S. ? Font-ils actuellement ou ont-ils fait partie du Parti Communiste ? Ont-ils ramené des livres ou d'autres moyens de propagande ? Croient-ils au renversement par la force du gouvernement des Etats-Unis ? Etc., etc.

Ils pourraient vouloir malgré tout vendre leur histoire aux journaux... qui se détourneront de gens réputés communistes.

Grâce à ses bonnes relations parmi les Russes Blancs, Bootin peut aisément émigrer en Amérique. Ironiquement, c'est son témoignage qui permet aux investigateurs d'être réhabilités.

Et quelqu'un finira par venir poser des questions sur la disparition d'un certain Dr. Broephyle E. Chance, dont les restes ont servi de repas aux giganteus.

Caractéristiques

DR. BROEPHYLE E. CHANCE, 48 ans, professeur

FOR 16	CON 12	TAI 15	INT 17	POU 11
DEX 11	APP 13	EDU 19	SAN 52	Pts de Vie : 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Fusil 20%, dommages 1D3 + tranquillisant de Toxicité 25.

Compétences : Allemand 30%, Anthropologie 73%, Archéologie 31%, Bibliothèque 82%, Français 40%, Géologie 24%, Navigation 70%, Persuasion 29%, Russe 45%, Yakoute 17%.

CAPITAINE GRIGORY BORISOVICH ABLAMOV, 39 ans, GPU

FOR 14	CON 15	TAI 12	INT 14	POU 10
DEX 13	APP 15	EDU 13	SAN 50	Pts de Vie : 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 70%, dommages 1D3 + bd.
Couteau 35%, dommages 1D4 + bd.
Revolver .45 65%, dommages 1D10 + 2.

Compétences : Anglais 40%, Discrétion 77%, Dissimulation 62%, Ecouter 55%, Esquiver 66%, Français 35%, Mandarin 10%, Persuasion 61%, Psychologie 33%, Se Cacher 83%, Suivre une Piste 48%, Trouver Objet Caché 74%.

PIOTR BOOTIN, 67 ans, exilé russe

FOR 11	CON 13	TAI 10	INT 14	POU 8
DEX 8	APP 9	EDU 16	SAN 31	Pts de Vie : 12

Bonus aux dommages : +0.

Armes : Rapière 24%, dommages 1D6 + 1.
Fusil .30-06 12%, dommages 2D6 + 3.

Compétences : Anglais 50%, Baratin 38%, Comptabilité 32%, Conduire une Automobile 29%, Discrétion 24%, Français 50%, Marchandage 47%, Persuasion 54%, Se Cacher 41%.

INA, 104 ans, guérisseuse bouriate

FOR 8	CON 16	TAI 7	INT 11	POU 19
DEX 10	APP 9	EDU 6	SAN 95	Pts de Vie : 12

Bonus aux dommages : +0.

Armes : Aucune

Compétences : Chanter 23%, Chimie 71%, Géologie 33%, Histoire Naturelle 84%, Médecine 88%, Mythe de Cthulhu 3%, Occultisme 44%, Pharmacologie 72%, Premiers Soins 97%.

COLONEL IVAN RATZUL, 54 ans, armée rouge et GPU

FOR 14	CON 16	TAI 11	INT 13	POU 16
DEX 13	APP 12	EDU 12	SAN 80	Pts de Vie : 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 75%, dommages 1D3 + bd.
Sabre 60%, dommages 1D8+1 + bd.
Revolver .45 55%, dommages 1D10 + 2.
Fusil .30-06 80%, dommages 2D6 + 3.

Compétences : Anthropologie 16%, Monter à Cheval 64%, Persuasion 39%, Premiers Soins 54%, Suivre une Piste 52%.

TAKSA, 41 ans, guide yakoute

FOR 13	CON 14	TAI 10	INT 12	POU 13
DEX 10	APP 14	EDU 9	SAN 65	Pts de Vie : 12

Bonus aux dommages : +0.

Armes : Couteau 53%, dommages 1D4 + 2.
Fusil .30-06 60%, dommages 2D6 + 3.

Compétences : Bouriate 80%, Conduire un Traîneau 77%, Lancer 62%, Marchandage 63%, Monter à Cheval 56%, Premiers Soins 54%, Russe 60%, Suivre une Piste 55%, Yakoute 80%.

KIUTL, 27 ans, chaman yakoute

FOR 12	CON 13	TAI 9	INT 12	POU 17
DEX 14	APP 14	EDU 9	SAN 85	Pts de Vie : 11

Bonus aux dommages : +0.

Armes : Aucune.

Compétences : Astronomie 31%, Chanter 32%, Histoire Naturelle 66%, Marchandage 47%, Médecine 38%, Monter à Cheval 80%, Occultisme 24%, Persuasion 42%, Pharmacologie (Sibérienne) 69%, Premiers Soins 73%, Suivre une Piste 36%.

CONDUCTEURS DE TRAINEAUX BOURIATES

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 65%, dommages 1D3 + bd.
Couteau 40%, dommages 1D4 + bd.
Fouet 35%, dommages 1D4 + bd.
Fusil de Chasse de cal. 12 40%, dommages 4D6.

Compétences : Baratin 30%, Conduire un Traîneau 60%, Ecouter 50%, Lancer 40%, Marchandage 20%, Monter à Cheval 40%, Premiers Soins 40%, Russe 50%, Suivre une Piste 20%.

	FOR	*CON*	*TAI*	*INT*	*POU*	*DEX*	*Pts de Vie*
UN	15	16	10	11	10	11	13
DEUX	12	16	13	10	10	8	15
TROIS	15	15	10	12	16	11	13
QUATRE	14	12	16	10	12	13	14
CINQ	13	13	12	9	11	12	13
SIX	14	14	11	11	5	11	13
SEPT	13	13	12	10	9	12	13
HUIT	14	14	11	10	10	11	13

BANDITS SIBÉRIENS

Bonus aux dommages : +0.

Armes : Coup de Poing 70%, dommages 1D3.
Coup de Tête 30%, dommages 1D4.
Couteau 50%, dommages 1D6.
Revolver .45 25%, dommages 1D10 + 2.
Fusil .30-06 35%, dommages 2D6 + 3.

Compétences : Discrétion 25%, Dissimulation 40%, Lancer 35%, Monter à Cheval 80%, Sauter 40%, Se Cacher 25%, Suivre une Piste 25%.

	FOR	*CON*	*TAI*	*INT*	*POU*	*DEX*	*Pts de Vie*
UN	11	14	13	11	10	10	14
DEUX	11	13	10	11	10	13	14
TROIS	13	10	8	11	16	8	9
QUATRE	9	14	15	9	12	11	15
CINQ	12	12	9	8	10	14	11
SIX	11	12	8	10	8	12	10
SEPT	12	12	9	10	12	11	11
HUIT	11	12	8	11	13	12	10

YAKOUTES

Bonus aux dommages : +0.

Armes : HOMMES :
Couteau 30%, dommages 1D4.
Arc 70%, dommages 1D6+1.
FEMMES :
Couteau 30%, dommages 1D4.

Compétences : FEMMES : Discrétion 30%, Dissimulation 40%, Histoire Naturelle 25%, Monter à Cheval 50%, Persuasion 20%, Premiers Soins 60%, Se Cacher 30%, Trouver Objet Caché 40% ; HOMMES : Discrétion 40%, Ecouter 40%, Histoire Naturelle 25%, Lancer 60%, Monter à Cheval 60%, Persuasion 20%, Premiers Soins 50%, Se Cacher 50%, Trouver Objet Caché 40%.

	FOR	*CON*	*TAI*	*INT*	*POU*	*DEX*	*Pts de Vie*
UN	13	12	10	10	12	9	11
DEUX	11	13	9	8	9	10	11
TROIS	9	11	9	9	11	12	10
QUATRE	12	13	8	7	10	10	11
CINQ	10	12	9	10	12	11	11
SIX	11	11	7	11	14	12	9
SEPT	10	12	9	10	12	11	11
HUIT	11	11	7	11	15	12	9

AGENTS DU GPU

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 70%, dommages 1D3 + bd.
Lutte 40%, dommages spéciaux.
Revolver 9 mm 50%, dommages 1D10.
Fusil .30-06 40%, dommages 2D6 + 3.

Compétences : Anglais/Français/Allemand 40%, Ecouter 50%, Persuasion 30%, Se Cacher 30%, Suivre une Piste 25%, Trouver Objet Caché 50%.

	FOR	*CON*	*TAI*	*INT*	*POU*	*DEX*	*Pts de Vie*
UN	13	12	12	12	14	12	12
DEUX	15	13	11	13	8	11	12
TROIS	14	14	13	14	16	12	14
QUATRE	13	12	12	12	14	12	12

Dryopithecus Giganteus

Le giganteus est un humanoïde, mais doté de formidables mâchoires et d'un pelage hirsute, long et épais, qui passe du marron foncé au blanc sale durant l'hiver. Sa taille varie considérablement selon l'espèce. Les spécimens de Chine et de Sibérie sont parmi les plus grands, avec une moyenne de 2,70 m pour 300 kg. Ils sont appelés *Gigantopithecus* giganteus et *Gigantopithecus* noir.

Les scientifiques humains estiment que cette espèce existe depuis 6 000 000 d'années. Les dents de ses représentants ressemblent à celles des herbivores, bien qu'ils se soient sans aucun doute tournés progressivement vers une alimentation carnée, leurs zones de culture et de cueillette rétrécissant devant l'expansion humaine. La profanation de leurs tombes par les savants et les apothicaires chinois (leurs fossiles sont très recherchés pour la fabrication de potions de longévité) les a incité à s'isoler encore plus.

Le Dryopithecus giganteus est un lointain descendant du Voormis, une race intelligente qui peuplait la terre longtemps avant l'apparition de l'humanité. Les Voormis avaient bâti de grandes cités sur le continent que nous appelons maintenant le Groenland. Le déclin de leur civilisation et le développement de la société humaine ont été simultanés. Il n'en reste plus que des groupes isolés dans des régions inexplorées, qui ont lentement dégénéré jusqu'à ressembler davantage à des animaux qu'à leurs fiers ancêtres.

Dryopithecus Giganteus

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	4D6 + 12	26
CON	4D6	14
TAI	4D6 + 12	26
INT	2D6	7
POU	3D6	10-11
DEX	2D6 + 4	11
Déplacement 9		**Pts de Vie** 20

Bonus aux dommages moyen : +2D6.

Armes : Gourdin 50%, dommages 1D6 + bd.
Coup de Tête 20%, dommages 1D4 + bd.
Lutte 60%, dommages spéciaux.
Morsure 40%, dommages 1D8.

Armure : 3 points de peau épaisse et de fourrure.

Compétences : Discrétion 60%, Dissimulation 60%, Ecouter 80%, Lancer 70%, Persuasion 40%, Se Cacher 80%, Trouver Objet Caché 40%.

Perte de SAN : 0/1D8 points.

QUATRE GIGANTEUS

Bonus aux dommages : +2D6.

Armes : Gourdin 50%, dommages 1D6 + bd.
Coup de Tête 20%, dommages 1D4 + bd.
Lutte 60%, dommages spéciaux.
Morsure 40%, dommages 1D8.

Armure : 3 points de peau épaisse et de fourrure.

Compétences : Discrétion 60%, Dissimulation 60%, Ecouter 80%, Lancer 70%, Persuasion 40%, Se Cacher 80%, Trouver Objet Caché 40%.

Perte de SAN : 0/1D8 points.

	FOR	*CON*	*TAI*	*INT*	*POU*	*DEX*	*Pts de Vie*
UN	24	15	25	7	10	9	20
DEUX	23	20	28	6	12	11	24
TROIS	29	12	22	8	9	7	17
QUATRE	30	8	25	5	11	13	17

Renne, Rangifer Tarandus

Les rennes, qui dépassent rarement 1,50 m au garrot, sont malgré tout puissants. Ils s'affolent plus facilement que les chevaux et n'ont jamais été dressés à des fins offensives. Bien qu'ils soient des montures difficiles, les Yakoutes les chevauchent à cru sans mal.

Renne

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	2D6 + 12	19
CON	2D6 + 6	13
TAI	2D6 + 12	19
POU	3D6	10-11
DEX	3D6 + 6	16-17
Déplacement 12		**Pts de Vie** 16

Bonus aux dommages moyen : +1D6.

Armes : Morsure 05%, dommages 1D6.
Coup de Pied 15%, dommages 1D6 + bd.
Charge 50%, dommages 2D6 + bd.
Ruade 05%, dommages 1D8 + bd.

Armure : 1 point de peau.

Règles pour les Poursuites Automobiles

Les mécaniques rugissantes nuisent-elles à l'esprit du jeu ? C'est ce qu'affirment certains, tandis que d'autres jouissent des diversions qu'elles permettent.

Les règles qui suivent vous offrent un moyen de résoudre les poursuites automobiles et les combats qui y sont associés. La méthode la plus simple consiste à confronter les compétences en Conduire une Automobile du poursuivant et du poursuivi sur la Table de Résistance. Celle qui suit lui est cependant infiniment supérieure. A vous de choisir l'une ou l'autre.

Bien qu'impliquant une démarche plus complexe qu'un simple jet sur la Table de Résistance, ces règles ne sont pas indépendantes du reste du jeu et ne conviennent que lorsque deux véhicules au plus sont impliqués. Modifiez-les ou développez-les à votre guise. Les explosions, plongeons par-dessus les falaises et autres effets spéciaux sont laissés à la libre appréciation des Gardiens et de tous les amateurs d'automobiles.

Procédure

Tous les rounds de combat, un conducteur a le choix entre trois actions. Accélérer pour passer une vitesse *risquée*, ou tenter une manœuvre implique un jet en Conduire, auquel s'ajoutent tous les modificateurs liés à la manœuvre ou provenant de la Table des Accidents.

Les actions des véhicules sont intégrées aux rounds de combat. Elles sont annoncées avec la DEX des conducteurs, mais leurs répercussions sont déterminées en dernier, après la résolution des tirs et des différents ordres de DEX. Lorsque plusieurs véhicules interviennent et que l'ordre dans lequel ils le font est important, demandez un nouveau jet en Conduire ; le joueur qui obtient le résultat le plus faible est le premier à agir.

Actions du conducteur

La personne qui conduit un véhicule doit accomplir une des actions suivantes à chaque round de combat.

1 Augmenter, réduire ou ne pas modifier le déplacement ; pas besoin de jet en Conduire.

2 Tirer avec une arme à feu ou exécuter un Lancer et réduire la vitesse de 10 déplacements ; pas besoin de jet en Conduire.

3 Exécuter une des manœuvres suivantes en réussissant un jet en Conduire. En cas d'échec, se reporter à la Table des Accidents.

- **Demi-tour en dérapage :** Le véhicule pivote en dérapant et repart dans la direction opposée avec un déplacement de 10. Jet en Conduire impératif. Irréalisable avec un camion.

- **Collision :** Le véhicule heurte quelque chose d'immobile et subit 1D3 points de dommages par 10 points de TAI de cette cible, à laquelle il inflige des dommages égaux à la moitié de ses Points de Vie plus 1D3 points par 10 déplacements. Réalisez les mêmes jets pour chaque passager. Jet en Conduire impératif.

- **Arrêt d'urgence :** Le véhicule ralentit de 10 déplacements supplémentaires par round. Jet en Conduire impératif.

- **Virage à grande vitesse :** Avec un jet en Conduire réussi, le pilote négocie un virage sans ralentir.

- **Virage :** Le véhicule ralentit de 10 déplacements au cours du round. Dans ce cas, le virage ne nécessite pas de jet en Conduire.

- **Collision frontale ou transversale :** Deux véhicules se heurtent de plein fouet (avant contre avant ou avant contre côté) et subissent tous deux des dommages — la moitié des Points de Vie de l'autre, plus 1D3 points par tranche de 5 points, même incomplète, de son déplacement. Réalisez des jets identiques pour les passagers. Jet en Conduire impératif.

- **Choc latéral, collision arrière, expulsion de la route :** Chaque véhicule subit des dommages égaux au dixième des Points de Vie de l'autre, plus 1D3 points par tranche de 10 de leur différence de déplacements. Réalisez les mêmes jets pour les passagers.

- **Esquive :** Avec un jet en Conduire réussi, le pilote évite un choc frontal, latéral, une attaque par Lancer, Grimper, Sauter ou Armes à Feu au round concerné. Autrement, l'attaque se déroule normalement.

Dommages subit par les automobiles

Tous les véhicules disposent de Points de Vie. Ils en perdent un nombre dépendant du résultat de l'action

Piste de Poursuite

Utilisez une pièce ou un marqueur pour indiquer la portée actuelle.

1	2	3	4	5	6
Contact	Chance de base	Portée accrue	En vue	Hors de vue	Fuite

Exemples de véhicules des années 20

Véhicule	Vitesse en déplacements — sûre : pas de jet en Cond.	risquée : jet en Cond.	Acc./Décél.	Maniabilité	Pts de Vie	Conducteur + passagers
Moto Norton	0-20	21-50	30/19	+30	14	1 (+ 1)
Hispano-Suiza H6	0-30	31-40	15/20	+10	30	4 + MP*
Mercedes Benz SSK	0-35	36-55	25/27	+20	20	2 + MP
Ford Modèle A	0-20	21-25	10/15	+5	25	5 + MP
Ford Modèle T	0-15	15-20	7/8	0	21	5 + MP
Packard 626	0-23	24-35	12-17	-10	40	6 + MP
Camion de 6 tonnes	0-12	13-20	5/8	-20	70	3 dans la cabine
Voiture blindée	0-15	16-25	7/9	-15	110	Jusqu'à 4
Voiture à cheval	0-4	5-10	2/2	-25	25	2 sur le siège

Exemples de véhicules des années 90

Véhicule	sûre : pas de jet en Cond.	risquée : jet en Cond.	Acc./Décél.	Maniabilité	Pts de Vie	Conducteur + passagers
Mercedes Benz sedan	0-40	41-65	30/24	15	45	5
Maseratti	0-20	21-90	45/30	30	15	2
Minivan	0-40	40-50	28/26	+17	35	6
GMC	0-37	38-55	30/25	+15	40	3 dans la cabine
Geo	0-38	39-50	27/25	+20	30	4
Camion	0-30	31-45	10/17	-20	60	3 dans la cabine
Limousine allongée	0-35	36-40	25/15	0	25	10
Humvee	0-30	31-40	25/20	+5	60	7
Abrams M1A1	0-20	21-30	10/13	-15	75+50ap	4

* MP — Les véhicules des années 20 possèdent deux marchepieds, sur chacun desquels peuvent se percher un ou deux passagers supplémentaires. Pratiquement aucune voiture actuelle n'en est équipée.

Sûre : pas de jet en Cond : Toute personne disposant de la compétence Conduire une Automobile peut utiliser le véhicule aux vitesses indiquées.
Risquée : jet en Cond : Le pilote doit réussir un jet de compétence lors du premier round où il roule à cette vitesse. Il est ensuite possible de lui en imposer d'autres, en fonction des circonstances.
Acc./Décél. : En un seul round, on ne peut augmenter ou diminuer la vitesse d'un véhicule de plus d'un certain nombre de déplacements. Les changements peuvent être plus progressifs, mais pas plus rapides.
Maniabilité : Pourcentage qui réduit ou augmente la compétence Conduire du chauffeur, fonction du véhicule. Une moto réagit très bien, tandis qu'il n'est pas facile de manœuvrer un gros camion.
Pts de Vie : Les Points de Vie du véhicule.
Conducteur + passagers : Nombre de personnes qui peuvent prendre place dans le véhicule.

de leur conducteur. Lorsque les dommages subis représentent la moitié de leurs Points de Vie, réduisez de moitié la vitesse de la colonne *risquée*. Arrivés à zéro Point de Vie, ils cessent de fonctionner.

Distance intervenante

La distance réelle entre les véhicules variant de seconde en seconde, on l'exprime dans les mêmes termes que pour les armes à feu. On compte six portées :

1. Contact
2. Chance de base
3. Portée accrue
4. En vue
5. Hors de vue
6. Fuite

Un véhicule peut accroître ou réduire la portée d'un cran par round pour chaque tranche de 10 déplacements qu'il a en plus de son adversaire. S'il est possible de cumuler ses avantages, l'idée générale est ici de donner aux pilotes l'occasion de faire des manœuvres. Voir la Piste de Poursuite ci-dessus.

Le véhicule poursuivi peut semer son chasseur s'il atteint le stade de *fuite* et qu'il le maintient durant le round suivant. Soit il continue d'accroître l'écart qui existe entre eux, soit il a pris une autre route sans que le suiveur, trop en retard, l'ait remarqué.

Compétences utilisables ou affectées

Grimper : Un passager peut Grimper sur la carrosserie du véhicule ou Sauter sur un autre. Réduisez de moitié les chances d'emploi réussi de ces compétences, à moins de vouloir procéder à des calculs plus compliqués. Un jet raté signifie que le personnage tombe du véhicule et encaisse 1D6 points de dommages par 10 déplacements.

Dissimulation : Utile pour cacher un véhicule derrière des buissons au bord de la route, emprunter sans être vu une route secondaire, neutraliser les feux arrière ou modifier les plaques d'immatriculation.

Sauter : Pour que quelqu'un Saute d'un véhicule sur un autre, ils doivent se trouver au Contact et avoir le même déplacement. Si le saut est raté, le personnage perd 1D3 Points de Vie par 10 points de déplacement.

Compétences en Armes à Feu et en Lancer : Hormis dans des circonstances exceptionnelles, on ne peut utiliser à bord d'un véhicule en mouvement que des Armes de Poing, des Fusils, des Mitrailleuses ou le Lancer. Aux

Modificateurs de compétence

Tous les modificateurs de jets en Conduire une Automobile sont cumulatifs.

Incident, etc.	*Modificateur*	*Incident, etc.*	*Modificateur*
Choc latéral, etc.	- 15	**Demi-tour en dérapage**	-15
Pluie battante	- 10	**Huile ou glace sur la route**	- 10
Neige	- 10	**Virage à grande vitesse**	- 10
Branches, pierres	- 5	**Descente**	- 5
Brouillard	- 5	**Gravillon**	- 5
Virage à grande vitesse	- 5	**Nuit**	- 5
Pluie	- 5	**Vent**	- 5
Ruelle	- 5	**Route gravillonnée**	- 5
Chemin de terre	- 5	**Maniabilité**	selon le véhicule

Par tranche de 5 déplacements, ou par fraction, au-dessus de 20 — - 5
Par tranche de 5 déplacements, ou par fraction, au-dessous de 16 — + 5

vitesses les plus réduites, les compétences ne sont pas affectées, mais les portées sont normalement appliquées. Quand le déplacement se fait à une vitesse *risquée*, réduisez de moitié les compétences en Armes à feu et en Lancer.

Mécanique : En cas de jet réussi, le personnage répare le véhicule ou lui redonne 1D6+4 Points de Vie par heure de jeu, au choix du Gardien. Certains problèmes peuvent en outre nécessiter l'application de la compétence Electricité.

Table des Accidents

Choisissez un effet (ou lancez 1D10) par tranche de 20 points, complète ou partielle, entre le résultat du jet et la compétence du conducteur. Exemple : le personnage a 46% en Conduire. Le résultat de son jet est 76, soit 30% de différence. Le joueur de l'investigateur lance deux fois 1D10 ; tout résultat supérieur à 10 est ramené à cette valeur. Si un effet se prolonge lors du tour suivant, il interdit toute manœuvre autre que le Virage Ordinaire.

1 Pneu crevé : Déplacement réduit à 8 - déplacement ou arrêt pour changer la roue.

2 Moteur endommagé : Ralentissement de 10 déplacements par round jusqu'à la réussite d'un jet en Conduire ou l'arrêt. Une fois coupé, le moteur nécessitera la réussite d'un jet en Mécanique pour repartir.

3 Fuite d'essence : Sans incidence tant qu'il n'y a pas une deuxième fuite. Le carburant se répandra alors sur la chaussée, et le véhicule ralentira de 10 déplacements par round jusqu'à l'arrêt.

4-6 Dérapage : -5% en Conduire au round suivant. La réussite d'un jet de compétence permet de reprendre le contrôle du véhicule.

7 Tête-à-queue : -10% en Conduire au round suivant. La réussite d'un jet de compétence permet de reprendre le contrôle du véhicule.

8 Tête-à-queue : -15% en Conduire au round suivant. Nouveau jet sur cette Table, en ajoutant 2 au résultat.

9 Tête-à-queue : -15% en Conduire au round suivant. Nouveau jet sur cette Table, en ajoutant 4 au résultat.

10 Tonneau : Le véhicule effectue un tonneau par 10 points de déplacement. Chacun lui inflige 2D3 points de dommages, et 1D3 à ses occupants. Dans les films, après le dernier tonneau, le véhicule explose.

Notes à l'intention du Gardien

Le Gardien doit décrire la route en même temps qu'il dirige un des véhicules. Ne représentez pas son tracé à l'avance, à moins que les investigateurs ne soient censés la connaître. Des explications orales devraient d'ailleurs suffire si vous mentionnez honnêtement tout ce qui peut influencer la réussite d'une action.

Dans les années 20, les rues des villes ont deux voies, une pour chaque sens. Les ruelles sont en fait de simples pistes non pavées ne permettant le passage que d'un véhicule. La police assure souvent la circulation aux carrefours importants, car les feux de signalisation sont pratiquement inconnus. Les premiers parcmètres ont fait leur apparition, mais leur usage ne se généralisera qu'après la Seconde Guerre mondiale. A la campagne, les routes principales, à deux voies étroites, comprennent de nombreux virages. L'après-midi et le soir, on y voit fréquemment des motards, qui procèdent à des contrôles de vitesse. Les accotements ne sont ni dégagés, ni stabilisés, le revêtement peu employé et les conducteurs pas toujours attentifs. Les petites routes sont encore pire — étroites, tortueuses et envahies par la végétation. Les ponts, quand ils existent, ne peuvent accueillir qu'une voiture à la fois. Les carrefours, rarement signalés, sont dénués de panneau "stop" ou d'indication de priorité. Quant aux poteaux indicateurs, ils sont rares, contrairement aux animaux et aux véhicules attelés.

En 1990, l'automobile règne sur les Etats-Unis depuis des décennies. Mais c'est maintenant la société qui réorganise l'automobile plutôt que de se laisser réorganiser par elle. Le Gardien doit décider si cette société est aussi ordonnée qu'un centre commercial, aussi usée, fausse et ambiguë que toute ville qui se respecte, ou à l'image de l'univers violent et délabré de certaines bandes dessinées. Sa préférence dans ce domaine jouera sur les types de véhicules utilisés ainsi que sur l'état du réseau routier.

La lettre de Joe (p 34)

Chère Amy

Tu as toujours eu tort à propos de toutes ces choses. Je suppose que tu penses que c'est juste, après ce que ton père t'a fait subir, mais ne peux pas croire que tu vas en passer par là. Si ma maman avait fait cela, je ne serais pas là.

J'ai dû mettre les pierres en gage, je ne peux donc te les rendre. Désolé.

Dieu te bénisse,

Joe

La lettre destinée à Douglas (p 43)

Cher Bob,

J'espère qu'après toutes ces années, cette lettre te trouvera sain et sauf. Je t'écris parce que je crains que nous soyons les deux seuls survivants de tous ceux qui ont été engagés pour l'expédition. Les objets ci-joints devraient te convaincre que je ne suis pas fou. Il m'a fallu près d'un an pour réunir les articles, qui proviennent de journaux de l'ensemble du continent américain. Quelqu'un est après nous, Robert, et j'ai peur que nous ne puissions faire grand-chose. En ce qui concerne le Shakespeare, il est arrivé l'autre jour par la poste. Il appartenait à Donald. Je ne sais pas où il est, mais les passages qu'il a entourés me font craindre le pire.

Je t'ai envoyé tout ceci parce que tu es peut-être plus à l'abri que moi. Ne prends pas cette histoire à la légère ! Ne dis qu'à ceux auxquels tu peux faire confiance où tu te trouves, ou fais en sorte de te cacher rapidement.

Soit prudent

Chester

Rapport du coroner (p 43)

Nombreux os brisés. Les prélèvements effectués sous les ongles révèlent la présence d'argile, de résine d'arbre et d'écorce. Aiguilles de pin dans les vêtements. Importantes blessures à la tête pouvant résulter d'une chute, bien que ce type de plaies soit inhabituel dans les cas de chute ; les victimes présentent généralement des traumatismes à des niveaux inférieurs du corps. Il est possible, bien que peu probable, que la victime ait délibérément tenté de plonger dans le lac à partir de l'arbre et qu'elle ait mal estimé la profondeur de l'eau.

Verdict : chute accidentelle survenue au cours de l'escalade d'un sapin, près d'une berge pentue ou d'une falaise, le long du lac. Mort accidentelle par noyade, suite à d'importantes blessures à la tête ayant entraîné la perte de conscience avant l'immersion.

Les passages soulignés (p 43)

Sonnet 18 — les deux dernières lignes

Tant que les hommes respireront et tant que les yeux verront,
Aussi longtemps ceci vivra, ceci donnera vie à toi.

Sonnet 44 — les quatre premières lignes

Si ma pesante chair était de la pensée,
La blessante distance n'arrêterait pas ma route,
Car en dépit d'espace je serais porté,
Des frontières au loin jusque-là où tu es.

Sonnet 57 — les quatre premières lignes

Etant votre esclave, que fais-je sinon veiller
Sur les heures et sur les temps de votre désir ?
Je n'ai nul temps précieux à dépenser,
Ordres à accomplir, jusqu'à que l'ordonniez.

Sonnet 61 — les quatre premières lignes

Est-ce ta volonté, que ton image garde ouverte
Ma paupière lourde à la nuit harassée ?
Désiras-tu que mes sommeils fussent brisés,
Tandis que l'ombre te ressemblant moquait ma vue ?

Sonnet 66 — la première ligne

Lassé de voir, je crie, vers la mort reposante.

Sonnet 108 — la moitié de la première ligne

Qu'y a-t-il au cerveau,...

Le récit de Whittle (p 45)

J'ai participé à l'expédition Bellinghausen en 1921. Nous voulions atteindre le pôle nord magnétique en dirigeable. C'était un événement à l'époque, tous les journaux en parlaient. Nous avons échoué, ou plutôt, c'est ce que nous avons raconté à la presse.

Le capitaine Moore nous a dit, une fois en route, que nous étions en mission pour le compte du gouvernement. Cela devait rester totalement secret, et nous serions bien payés pour notre silence. Aucun de nous n'étant riche, nous avons accepté.

Le temps était au beau fixe et le vol s'est déroulé comme prévu. Tout le monde était vraiment heureux quand nous avons atterri au pôle. Le lieutenant Bambury a sorti le champagne. Nous étions célèbres ! C'est alors que le capitaine nous a annoncé que nous ne pourrions le dire à personne. On est tous tombé de haut.

Quelques heures plus tard, Moore et les officiers se sont éloignés de l'appareil pour quelques heures, afin d'effectuer leurs relevés. Je n'y ai pas prêté attention à l'époque, mais j'ai réalisé ensuite qu'ils n'avaient pas beaucoup de matériel avec eux. Avant leur départ, ils étaient vraiment nerveux.

Cette nuit-là, il y eut une tempête monstrueuse. Le ciel en était tout illuminé et nous entendions le tonnerre à quelques kilomètres de là. Pas de vent, pas de neige. C'était bizarre. Les autres sont revenus le lendemain avec cette roche qu'ils prétendaient être une météorite composée d'un métal rare. Bambury n'avait pas l'air heureux, mais il n'a pas dit pourquoi.

Pendant tout le retour, le dirigeable nous a fait une drôle d'impression. Je jure qu'il y avait des moments où j'avais l'impression d'avoir quelque chose dans ma tête ou juste derrière mon dos. Enfin, nous sommes revenus et nous avons repris chacun notre route. Nous ne sommes peut-être pas devenus célèbres, mais on nous a bien payés. J'ai un peu voyagé et je suis revenu à Seattle, où j'ai acheté cette maison.

Il y a un an, j'ai lu cette histoire sur un de mes compagnons d'équipage qu'on avait retrouvé décapité au Chili. Un mois plus tard, c'était un autre, en Bolivie, puis un troisième. Nous tombions comme des mouches. Tous ceux qui avaient été engagés par Moore étaient assassinés. J'ai voulu contacter Bob Douglas — c'était le seul dont j'avais l'adresse. Sa femme m'a appris qu'il l'avait quittée pour s'installer à Nelson. Je lui ai envoyé un colis comprenant des coupures de journaux, le livre de Bambury et d'autres affaires.

C'est Moore. J'en suis sûr. Il veut nous réduire définitivement au silence... mais je ne sais pas pourquoi.

Rapport de Plongée dans le lac Cider (p 53)

Compagnie de Plongée de Seattle
414 White Orca Street
Seattle, Washington

Notre référence : 174/JG/DJK

Cher Monsieur

Suite à votre demande, j'ai le plaisir de vous transmettre les renseignements suivants.

Date de la plongée : 23 mars

Lieu de la plongée : La plongée a été effectuée dans le lac Cider, près de Winston, Oregon, à proximité de Stayton. L'avion accidenté, un Junkers F13 transportant deux membres d'équipage et trois passagers, repose sur un lit de boue par 24 mètres de fond. Sa position a été marquée par une bouée.

État de l'épave : le fuselage est déchiré au niveau de la queue, l'aile gauche tordue. L'accès à l'intérieur a été rendu possible par une porte latérale. Bloquée par le choc, elle a été forcée.

Équipement de plongée : Une petite péniche a été prêtée par M. Taylor (Cider Farm, Winston). Deux plongeurs ont procédé à l'examen ensemble, soutenus par un équipage de surface de quatre hommes.

Nous vous remercions de votre demande et espérons pouvoir vous rendre à nouveau service.

Sincèrement vôtre,

John Gerrold

Une lettre d'information (p 54)



Le 5 Mai

Cher ——,

J'ai appris certaines informations qui pourraient vous intéresser.

Au cours de l'évaluation de la succession du défunt Charles Mulligan (parfaitement, le collectionneur d'objets médiévaux incroyablement riche) à laquelle j'ai été incidemment mêlé, j'étais en train d'examiner une authentique écritoire du 15ème siècle, de grande valeur, au domaine Hillsborough, lorsque j'ai entrevu par hasard certains éléments de sa correspondance récente (quel dommage que les riches meurent juste au moment où ils ont toutes les raisons de vivre ! J'ai versé une larme de regret en apprenant son sort tragique).

En fait, j'avais complètement oublié tout cela lorsque le soir, après être rentré chez moi, je me suis aperçu qu'une des lettres était tombée accidentellement dans ma poche ! La vie est parfois étrange.

Il m'a naturellement fallu lire cette missive pour apprendre à qui elle appartenait. En citoyen respectable, j'ai ensuite écrit aux avocats chargés de la succession, leur envoyant la lettre en question et expliquant mon erreur. Je compte poster ce courrier dès que j'aurai pensé à acheter des timbres.

Entre-temps, vous sachant amateur de faits étranges autant que de curiosités proprement dites, et considérant que les morts ne peuvent s'en soucier, je me suis permis de vous adresser une copie de la lettre. Je n'ai pas vu cette "assiette du rêve" dans la collection Mulligan, non plus que la boîte dans laquelle elle était rangée. L'hypothèse selon laquelle elle serait encore en la possession de M. Doyle me paraît la plus probable.

Au cas où des négociations seraient ouvertes, il me serait possible d'indiquer plusieurs gentlemen bien connus assez qualifiés pour servir d'experts.

En vous remerciant d'avance,

JPF, Esq.

Coupure de journal (p 60)

Un Corps Momifié
Flotte dans un Canal d'Oxford

Un expert en ésotérisme
fait une étrange trouvaille

La découverte du siècle !

Londres — La police et le personnel du British Museum enquêtent aujourd'hui de concert sur la découverte d'un corps momifié dans le Canal d'Oxford, près de Fenny Compton.

La découverte est à attribuer au spécialiste en sciences occultes Marcus Raven. Celui-ci a déclaré avoir remarqué le corps alors qu'il se rendait à Leicester en suivant le canal. Il était accompagné de miss Aline McClusky, 22 ans, la fille de M. Harold J. McClusky, de New York City.

Interrogé sur ses éventuelles théories concernant le corps, M. Raven a déclaré : "Il semble provenir d'un lointain passé. Je pense cependant qu'il pourrait également venir d'un futur inimaginable."

Selon les déclarations de la police, l'âge évident du corps exclut toute possibilité d'homicide, mais il pourrait s'agir d'un canular. Le brigadier Willcox de Scotland Yard a annoncé à notre journaliste : "Nous n'enquêtons pas actuellement sur la cause de la mort de cet homme, car c'est une question qui regarde les experts scientifiques. Nous sommes plus intéressés par la manière dont il a abouti dans un canal du Warwickshire." La police interroge M. Raven.

M. Eric Randolph, porte-parole du Museum, décrit avec enthousiasme la momie comme étant "la découverte du siècle". Il proclame : "Nos premières études indiquent que cette momie est véritablement authentique, mais sa méthode d'embaumement ne correspond à aucun rite funéraire connu dans les îles Britanniques, et les inscriptions qui couvrent ses bandelettes sont dans un langage resté jusqu'à présent indéchiffrable. C'est tout un chapitre de l'histoire britannique qui s'ouvre devant nos yeux."

La momie, que le personnel du Museum a baptisée "l'Homme de Fenny Compton", a été transférée à l'Université d'Oxford pour de plus amples examens.

Copie de la lettre (p 54)

Green Bough Farm
Holton Field
État de Washington

Le 12 Janvier

Cher M. Mulligan

J'ai récemment hérité d'un objet médiéval qui pourrait vous intéresser. Il s'agit d'une assiette en étain, de 20 centimètres de diamètre dont la surface porte des inscriptions dans un langage que je ne puis identifier. Trois petits trous, pratiqués sur sa circonférence, soutiennent trois pieds en étain séparés, et le trépied ainsi formé permet de suspendre une petite aiguille d'argent au bout d'un fil.

Des documents accompagnent cette antiquité, qu'ils identifient comme étant une "assiette du rêve" ; ils semblent indiquer que l'aiguille doit pointer vers quelque chose de défini. Je ne sais pas ce que c'est, et quand j'ai tout mis en place, rien ne s'est produit.

D'après les notes, l'assiette elle-même date du 13ème siècle. La boîte dans laquelle elle était rangée, ainsi que les pieds et l'aiguille, sont beaucoup plus récents et remontent selon moi au début du 18ème.

L'ensemble a été évalué à approximativement 500 $. Je connais naturellement votre intérêt pour ce genre de choses. Comme je compte me rendre par avion à San Fransisco pour affaires le 29 janvier, j'apporterai l'assiette avec moi. Nous pourrons nous rencontrer à un moment de votre choix, ce qui vous permettra d'examiner cette pièce. Quoique la somme impliquée soit mineure, je vous garantis que cet artefact ne ressemble en rien à ce à quoi vous êtes habitué.

Sincèrement vôtre,

James Doyle

Témoignage de Raven concernant Aline McClusky (p63)

A la suite de la découverte du cadavre, nous avons passé le canal au peigne fin durant un certain temps à la recherche d'indices. C'est ainsi que nous avons pénétré dans le tunnel de l'Edge Hill, et que nous nous sommes rendu compte qu'il s'était effondré et qu il était fermé. J'ai réussi à faire rebrousser chemin au bateau avec de grandes difficultés, et ce n'est toutefois qu'après avoir dépassé l'entrée que j'ai réalisé qu'Aline n'était plus à bord.

Je suis bien sûr retourné dans le tunnel mais n'ai découvert aucun indice quant à ce qui lui était survenu. J'en ai immédiatement informé la police. Ses représentants ont effectué de longues plongées dans le canal, ont sondé et dragué attentivement le moindre centimètre du passage infernal, mais sans aucun résultat. Il n'est pas surprenant qu'ils aient stupidement tourné leurs soupçons sur moi, qui ai effectivement eu le tort d'exposer Aline au danger. Je n'ai pourtant aucune raison ni envie de faire disparaître de ce monde une créature aussi délicieuse et n'ai pas de plus grand désir que de la retrouver saine et sauve.

Voudriez-vous voir ce fameux tunnel ? Je vous en serais très reconnaissant. Peut-être votre expérience et votre sagacité vous permettront-elles de découvrir des indices trop subtils pour notre frustre police rurale.

Extrait des notes de Powell (p 74)

Si, comme le suggère Krumme, les prêtres de Kizzah étaient obsédés par ce calcul, on doit en conclure que les conducteurs ont été réglés afin d'osciller de la manière impliquée par l'équation. L'utilisation de l'équation de Kizzah pour calculer la condensation de "l'espace-temps" dans le tunnel stellaire donne un résultat compris entre zéro et six mètres ! D'après mon estimation, la distance sera en fait beaucoup plus proche de zéro. Il est donc possible d'éprouver la réalité du déplacement interstellaire instantané, en créant une porte vers des destinations cosmiques.

... Un conducteur frère est nécessaire pour "nouer" l'autre extrémité du tunnel interstellaire, afin d'éviter aux voyageurs de se retrouver coincés ou immobilisés dans le plan éthéré. Qu'en est-il alors du lieu vers où s'étend l'autre conducteur ? Qui ou que se tient à l'autre bout ? Pourquoi avaient-ils besoin d'une route jusqu'à la Terre ? Je ne sais rien, excepté que leur savoir dépasse de loin le nôtre. Un tel voyage en des lieux où l'homme n'est jamais allé sera source de vastes connaissances pour l'humanité.

La lettre (p 69)

Chers Messieurs,

J'ai cru comprendre, grâce à des sources que je ne puis citer, que vous êtes de grands spécialistes d'un certain Mythe obscur où il est fait réference aux "Grands Anciens" et aux "Dieux Extérieurs". Au nom de l'humanité, je requiers d'urgence votre expérience et votre assistance dans des fouilles archéologiques d'importance, en Irak.

Sincèrement vôtre,

Prof. Laurence Powell

Dernière page du journal de Powell (p 78)

. . . et j'ai ainsi accompli les rituels anciens. Un vent a brusquement soufflé de nulle part, accompagné d'une véritable cacophonie, telle un millier de singes qui jacassent. Le silence s'est ensuite écoulé de cette porte sinistre et a chassé le bruit devant lui, étouffant le moindre vestige de son. J'ai senti le pouvoir du chaos — incontrôlé, vigoureux, plein d'une haine brute.

L'encadrement au-dessus de l'autel s'est rempli d'une phosphorescence scintillante. Le Portail menant au lointain Yuggoth m'était ouvert. Ces mondes, créatures, cultures et technologies inconnus m'appelaient. Sans me laisser toutefois le temps de faire le moindre pas, l'horreur s'est déployée.

D'où elle est venue, je n'ose l'imaginer ; ce qu'elle est, je n'ose le deviner ; ce à quoi elle ressemble, je n'ose me le rappeler. Elle est venue, comme une araignée géante malade rampe hors de quelque caverne sépulcrale millénaire où elle a attendu des éons ; sa rancœur telle une vague fétide nous a submergés et a anéanti tous mes rêves . . .

Juste sur les talons de cette monstruosité a surgi une horde de démons, portés par des ailes de cuir bestiales. Ils agissent avec intelligence et ont fait prisonniers ceux qui ont survécu. Je crois que Haley s'est enfui dans la montagne, mais même s'il ramène de l'aide, ce sera trop tard pour nous. Nous sommes détenus dans la grande pièce de l'est. Ils ont emmené mes compagnons l'un après l'autre. J'ai parfois entendu les cris d'agonie de l'un d'eux.

Une lampe torche s'est mise à bouger d'elle-même. Les voix des morts murmurent à mes oreilles. L'enfer et les cauchemars attendent. Bientôt, ils viendront me chercher.

La déclaration du Major Singeon (p 84)

Notre problème est d'une nature inhabituelle. Au cours des six dernières semaines, une silhouette étrange a été aperçue en neuf occasions au moins. Dans cette région, l'intensité du soleil fait que tout le monde, moi y compris, a la peau très foncée, mais d'après les déclarations, cet homme est aussi noir que le charbon, aussi brillant que l'obsidienne, et ses yeux brillent comme des diamants — ou comme des phares, selon celui qui parle ! Autrement dit, il a une forme humaine mais une apparence totalement inhumaine. Et il est complètement nu.

Ses apparitions sont interprétées comme des signes de désastre imminent par les musulmans autant que les hindous, parce qu'à chaque fois, le hasard a voulu que quelqu'un soit tué ou estropié. Les gens sont totalement terrifiés et ont cessé presque toute activité. Ils ont tellement peur de sortir de chez eux qu'ils préféreraient mourir de faim plutôt que d'affronter ce démon.

Si ce bougre est un charlatan avec quelque idée derrière la tête, il faut le démasquer. S'il est vraiment un démon, messieurs, qui mieux que vous pourrait s'en occuper ?

Les propriétaires et les commerçants sont dans une situation difficile car nous sommes à l'époque de l'année où il faut régler les taxes, et ce qui revient à une grève générale les met dans l'impossibilité de le faire ; les nationalistes indiens ne paraissent toutefois pas être derrière tout ceci.

Nos propres recherches se sont révélées vaines. Je croirais assez volontiers que la plupart des hommes n'avaient pas vraiment envie de trouver ce fauteur de troubles, qui ou quoi qu'il soit.

Mon message vous disait que les classes responsables seraient prêtes à soutenir vos efforts, et je puis vous assurer qu'elles sont dans une situation assez désespérée pour se montrer d'une grande générosité.

La garnison peut vous fournir guides, interprètes et moyens de transport ; les contribuables prendront vos recherches à leur charge. Accepterez-vous de nous aider ?

Note de Powell (p 78)

Résumé des Mécanismes du Portail de Kizzah

Pour Ouvrir

(a) faire brûler de l'encens, disposer les herbes, etc.
(b) entonner le rituel magique (page 229, § 4 et 6)
(c) sacrifier des animaux
(d) entonner le rituel magique (page 235, § 7)
(e) presser les marches centrales de la maquette de la ziggourat dans l'ordre suivant : 1, 9, 2, 6, 3, 5, 7, 9, 9, 1, 6. Marche la plus basse = 0, marche supérieure = 9.

Pour Fermer

(f) entonner le rituel magique (page 251, § 2 - 9)
(g) entonner le rituel magique (page 304, § 3 - 6)
(h) désactiver en suivant la séquence : 9, 0, 1, 9, 4, 2, 0, 1.
(i) entonner le rituel magique (page 238, § 2).

La lettre (p 83)

Commandant,
Royal Indian Rifles
Bahktapur, Sind

Chers Messieurs

Au nom des résidents locaux et en le mien propre, bienvenue en Inde. J'espère que votre séjour est des plus plaisants et vous prie de bien vouloir pardonner cette indiscrétion. Ce sont les circonstances qui m'amènent à vous adresser ce courrier.

Un de mes amis, Thomas Wilcox, du Bureau d'Immigration, m'a signalé votre passage, et je suis sincèrement impatient de vous consulter. J'ai besoin d'aide pour résoudre une situation délicate. J'aurais voulu vous contacter directement, mais ces problèmes m'en empêchent.

Cette enquête, à propos de laquelle je ne puis m'expliquer plus clairement, touche à un domaine qui, au vu de votre réputation, devrait vous intéresser.

Accepteriez-vous de venir à Bahktapur ? Vous pourriez y admirer le grand Indus et apprécier l'hospitalité de notre avant-poste. Plusieurs propriétaires m'ont fait part de leur volonté de prendre en charge vos dépenses et de vous fournir tout ce dont vous pourriez avoir besoin. Je vous en prie, venez à notre secours. Je suïs impatient de recevoir votre réponse.

Sincèrement,

Major David Singeon, Commandant



Post Scriptum : Ce message succinct vous permettra également de faire la connaissance de mon fidèle serviteur, Bahmoud ; je l'ai envoyé en toute confiance à votre recherche afin qu'il vous accompagne jusqu'à Bahktapur. Soyez assurés qu'il se pliera à toutes vos exigences.





Neuf Voyages terrifiants sur trois Continents

Jouable indépendamment ou dans le cadre d'autres aventures





"Notre appareil était intact, et nous endossâmes gauchement nos lourds manteaux de fourrure. Danforth mit le moteur en marche, puis nous décollâmes sans aucune difficulté en survolant la cité cyclopéenne... Au moment où nous approchions des pics marquant son entrée, les sifflements musicaux du vent retentirent à nos oreilles et je vis les mains de Danforth trembler sur les commandes. Bien que je sois un simple pilote amateur, je me jugeai à cet instant plus capable que lui de franchir la brèche dangereuse. Je lui fis signe de me céder sa place, et il obéit sans protester..."

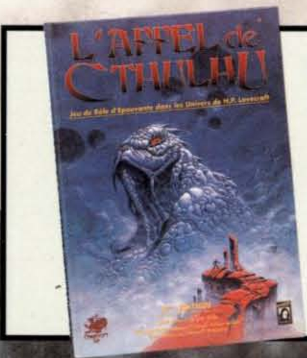
- H.P. Lovecraft

Le Tarrant Tabor Aerial Yacht est un immense biplan de bois et de toile, où les passagers sont installés dans des chaises d'osier. Au moment de l'embarquement, ils découvrent une carte à leur nom épinglée sur le siège qui leur est attribué. Le capitaine et le copilote les accueillent à bord pour leur expliquer les règles élémentaires à respecter durant les voyages aériens : se couvrir chaudement, rester à sa place, ne pas ouvrir les fenêtres pour y passer la tête. Les moteurs prennent vie en rugissant, malgré une série de retours de flammes qui arrache des jurons aux mécaniciens. La compagnie a heureusement pensé à fournir des tampons en ouate pour oreilles — le bruit est trop fort pour que l'on puisse parler. A l'autre bout du terrain, le personnel au sol tire à la carabine afin d'éloigner les oiseaux. L'appareil commence à rouler puis, avec un dernier cahot, s'arrache au terrain en oscillant d'un côté et de l'autre.

Avion. Train. Automobile. Dirigeable. Scaphandre de plongée. Péniche. Voiture blindée. Éléphant. Traîneau sibérien : neuf moyens plus ou moins sûrs de se déplacer.

Les voyages ont connu leur âge d'or entre 1880 et 1939. Ensuite, la durée des trajets allant en se réduisant, la destination devint plus importante que le voyage lui-même, et cette notion est maintenant tellement ancrée en nous que nous avons du mal à imaginer qu'à une époque récente, c'était l'inverse qui était vrai. *Destination Epouvante* contient neufs scénarios se déroulant dans les années 20, à une époque où les voyages étaient souvent longs, ardus, luxueux et épuisants, mais toujours riches d'incidents et d'enseignements.

La qualité de L'Appel de Cthulhu et de ses suppléments leur a valu près de vingt distinctions et récompenses. En plus de ses éditions anglaises et françaises, le jeu a été traduit en allemand, en italien, en japonais et en espagnol.



L'Appel de Cthulhu est un jeu de rôle basé sur l'œuvre de H.P. Lovecraft, dans laquelle des gens ordinaires affrontent les êtres et les forces terrifiants du Mythe de Cthulhu. Les joueurs y interprètent des investigateurs de l'inconnu et de l'indicible.

Destination Epouvante présente neuf rencontres avec des forces qui vont bien au-delà de notre savoir, chacune centrée sur un mode de transport particulier.

119 F



ISBN : 2-7408-0062-2



Edition Française réalisée par :
Jeux Descartes , 1 rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15
sous licence de Chaosium Inc.

